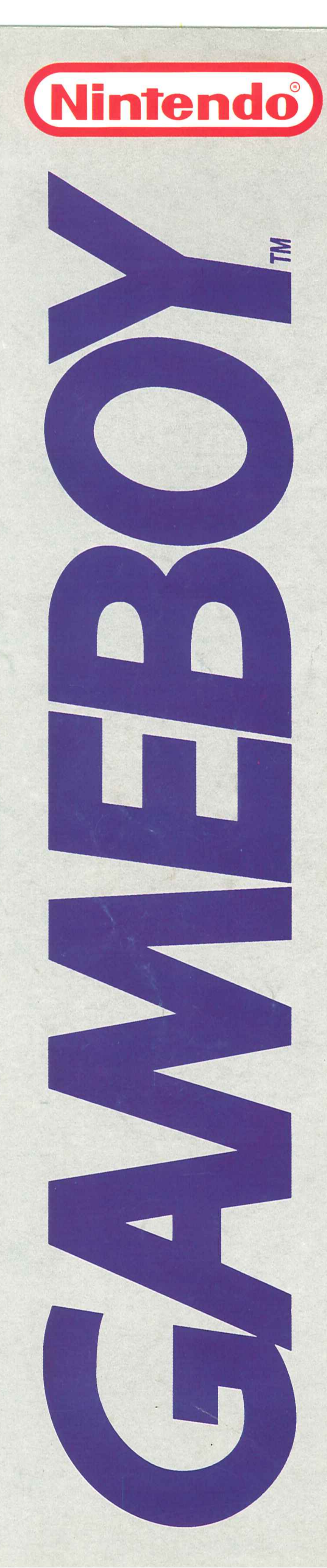


Año II Número 4- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS
¡A RITMO DE RAP!
TOE JAM & EARL
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR
TODOS LOS JUEGOS DE COCHES
¡PON TU CONSOLA A 200 POR HORA!
8 414090 100168 00004
ROMPIENDO
MOLDES
EN SEGA
Astérix y Shadow of the Beast
SUPER '92
TURRICAN
ROBOCOP
STAR WARS
WRESTLEMANIA
SHADOW DANCER
Mega Concurso
REGALAMOS
1.000
GAME BOY



¡PASATEL

¡CON LA MAS INCREIBLE C



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque… ¡Nadie se resiste a su fuerza!





.O GAMEBOY!

CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.
14.900
(IVA incluído)

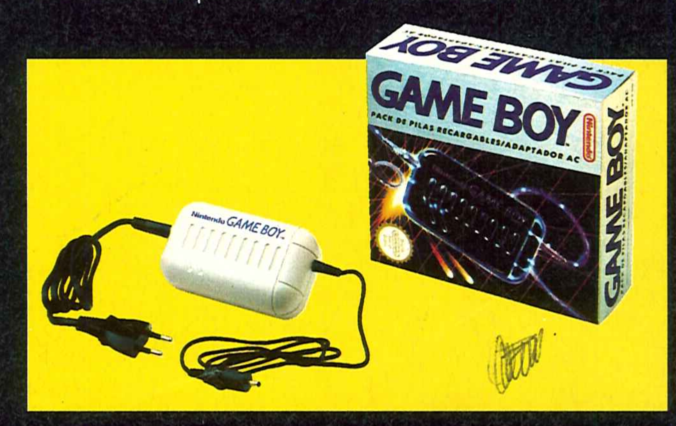




BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.





¡EL MAYOR CATALOGO DE JUEGOS DEL MUNDO!

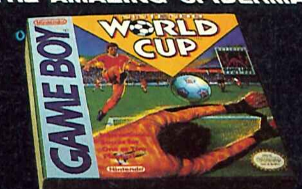


F-1 RACE



THE AMAZING SPIDERMAN









NINTENDO WORLD CUP

SUPER MARIO LAND



DR. MARIO



ALLEYWAY

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás compartir con tus amigos las más increíbles aventuras y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo GAMEBOY!



SOLAR STRIKER



GOLF





DYNABLASTER



BURAI FIGHTER DE LUXE



WIZARDS & WARRIORS



PINBALL: REVENGE OF THE GATOR



KWIRK

GARGOYLE´S QUEST



ERBE SOFTWARE S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

SUMARIO

Año II - Nº 4- Enero 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

No es porque estemos nosotros delante, pero, de verdad, este mes hemos vuelto a salirnos. ¡Vaya numerito que os hemos preparado!.

Seguro que todas y cada una de las 100 páginas de esta revista os resultarán interesantes, pero, sin duda, el plato fuerte es el reportaje sobre los juegos de coches. Leéroslo atentamente porque seguro que encontreréis los datos que estábais buscando para decidiros a comprar el simulador que mejor responda a vuestros gustos.

Pero, por supuesto, ese artículo no es más que una pequeña parte de la revista...



En este número os hemos preparado un reportaje auténticamente de lujo: todos los juegos de coches reunidos y analizados uno a uno. ¡Qué pasada!. Y como hemos utilizado algunos símbolos para comentarlos, aquí os explicamos su significado. ¡Que lo disfrutéis a tope!



Regular



Bueno

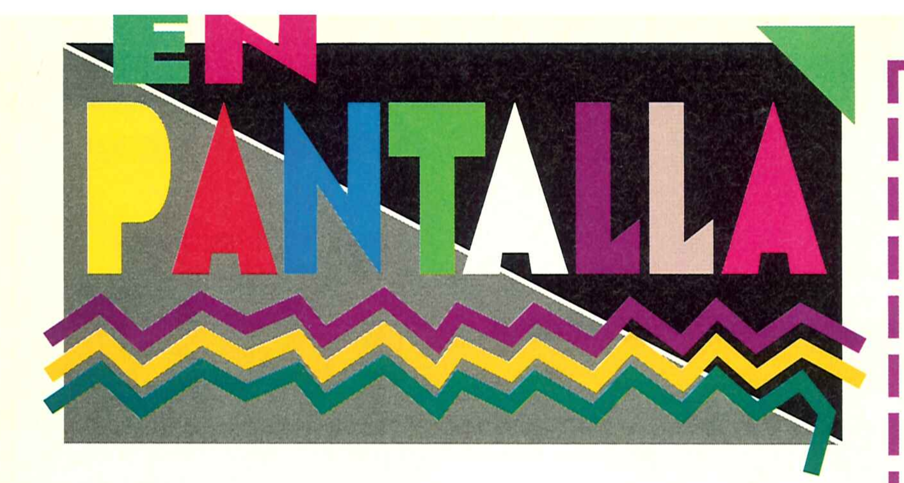
Excelente

A TODO GAS... Lo mejor y más divertido del juego.

EN PUNTO MUERTO... Lo que menos nos ha gustado.



Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz
Director de Arte: Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición:** Susana Lurguie, Sole Fungairiño
Secretaria de Redacción: Mercedes Barrio **Fotografía:** Daniel Font
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, Maria del Mar Calzada
Pedidos y Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18 **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ROTEDIC Ctra. de Irún Km. 12,450 28048 Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991



Campaña "consolera" de DRO



La distribuidora de software madrileña, Dro Soft, parece haberse subido definitivamente al carro de las consolas.

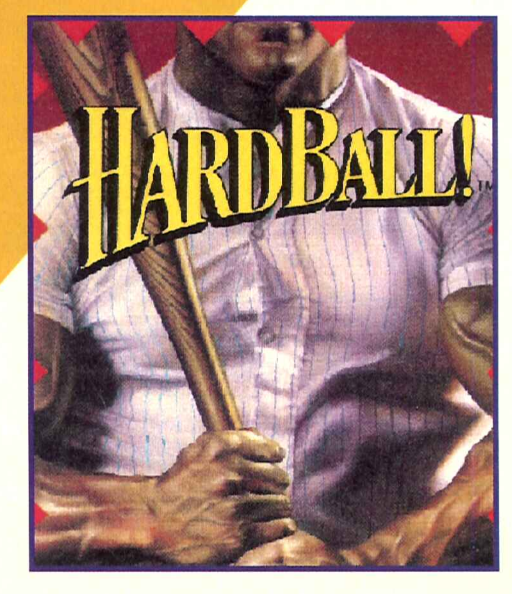
Tras su primera experiencia con Turrican y On Slaught, van a completar el cartel navideño con unas apetecibles incorporaciones que muy pronto irán apareciendo en el mercado. El tema empieza con **Star Control**, cuya principal característica es que es el primer juego de 12 megabits para la Mega Drive. Se trata de una epopéyica odisea espacial en la que se mezclan hábilmente la estrategia y los combates de naves futuristas.

Cambiamos de aires y nos vamos a **Mike Dikta Power Football**, un simulador deportivo, también para Mega Drive, que lleva el nombre del que fue coach de los Chicago Bears. Nueva y esperamos que apasionante incursión de la Sega en el mundillo del Super Bowl.

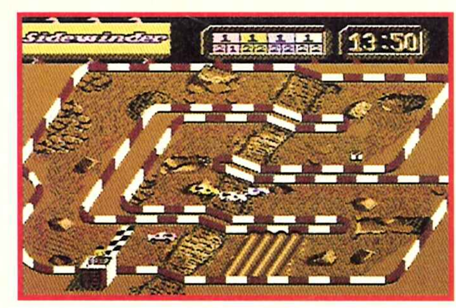
No abandonamos la cuestión deportiva ni el espectáculo yankee porque nos sumergimos en el Baseball con otra de las novedades Mega Drive, el **Hardball**. Veintiséis equipos en competición, opción para uno o dos jugadores, sustituciones, tácticas y el amparo de Eddie Montague, árbitro de la liga nacional de este deporte.

Y terminamos con lo mejor, ¡cómo no, para la Mega Drive!. Hablamos de **Test Drive 2 -The Duel-**, aunque poco se puede decir de un programa tan espectacular. Un Ferrari F-40 y un Porsche 959 a tu disposición en una de las simulaciones de motor más excitantes de todos los tiempos.

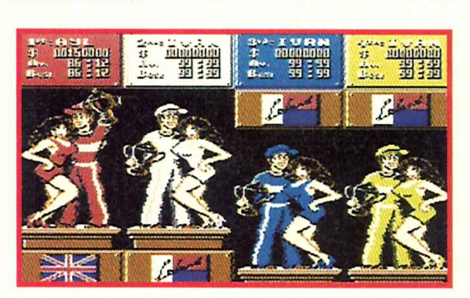
Con estas garantías estamos seguros de que Dro conseguirá un nuevo éxito, esta vez en el mundo de las consolas.



Diversión para 4







Nintendo continúa ampliando su catálogo de juegos para el **NES Four Score**, que, por si alguno no lo sabe, es un adaptador que permite que se conecten cuatro jugadores a la Nintendo.

Primero fue Spike V`ball, después Gauntlet 2 y ahora llega... **¡Super Off Road!.**, la más trepidante competición de coches todo-terreno del mundo.

En él, tu objetivo va a ser claro y conciso: atravesar el primero la línea de meta de una carrera en la que vale todo: choques, adelantamientos indebidos, motores trucados, meterle el dedo en el ojo al contrario...

Prepárate para surcar 16 circuitos llenos de acción, emoción y desafios mil. Y si le unes a ésto la posibilidad de jugar cuatro amigos a la vez... ¡genial!.

El mes que viene, os contaremos más. ¡No os lo perdáis!.

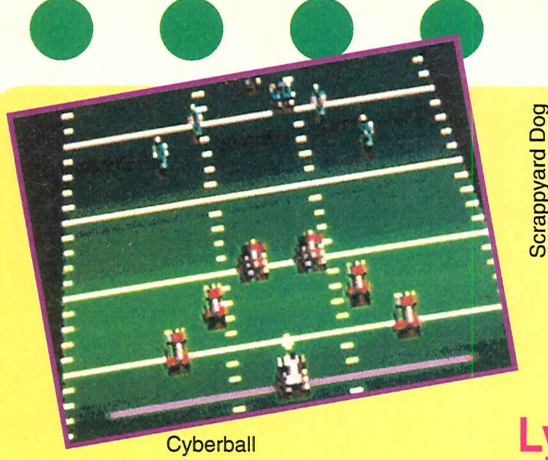
No sólo de acción vive la consola





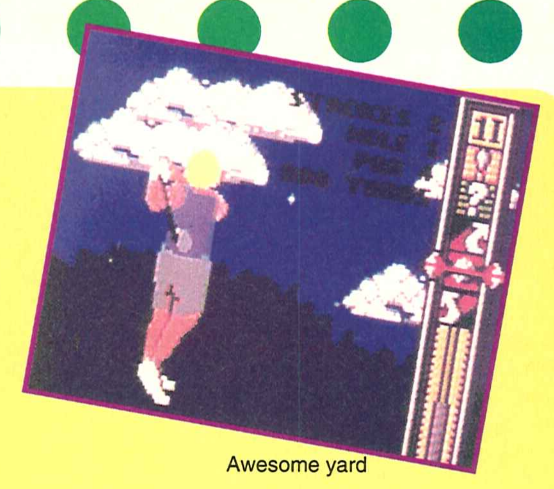
Los usuarios de Sega van a tener a partir de ahora la oportunidad de desbloquear sus neuronas mediante la utilización tópica de este nuevo cartucho: Sega Chess.

Intentar describiros el desarrollo de este juego es, por lo menos, un atrevimiento, por lo que nos limitaremos a decir que nos alegramos de que este bello y noble deporte el ajedrez haga aparición en las consolas, dejando así a un lado el tópico de que éstas sólo sirven para "jugar". Bien por el Sega Chess.


Cyberball



Scrappyard Dog


Awesome yard

Lynx, cuerda para rato

La portátil de Atari desea entrar en el 92 con buen pié. A la nada despreciable cantidad de juegos que ha comercializado durante 1991, habrá que añadirle nuevos y apasionantes títulos que de seguro servirán para mantenerse en liza con el resto de las «pequeñas».

De entre la lista de juegos que van a cerrar el año, destacamos algunos de los que acaban de aparecer a la venta. Uno de ellos será **Bill & Ted's**, basado en la película «Las increíbles aventuras de Bill y Ted», cuyo argumento narra las idems de un par de individuos que van en busca de sus chicas a través del tiempo. Otro será **Scrappyard Dog**, un original de Atari en el que nuestro papel es rescatar al perro Louie, que se haya encerrado en un cementerio de coches. Por último, **Ishido**, el multiversionado esfuerzo de coco en el que la estrategia y la memoria desempeñarán las funciones más importantes.

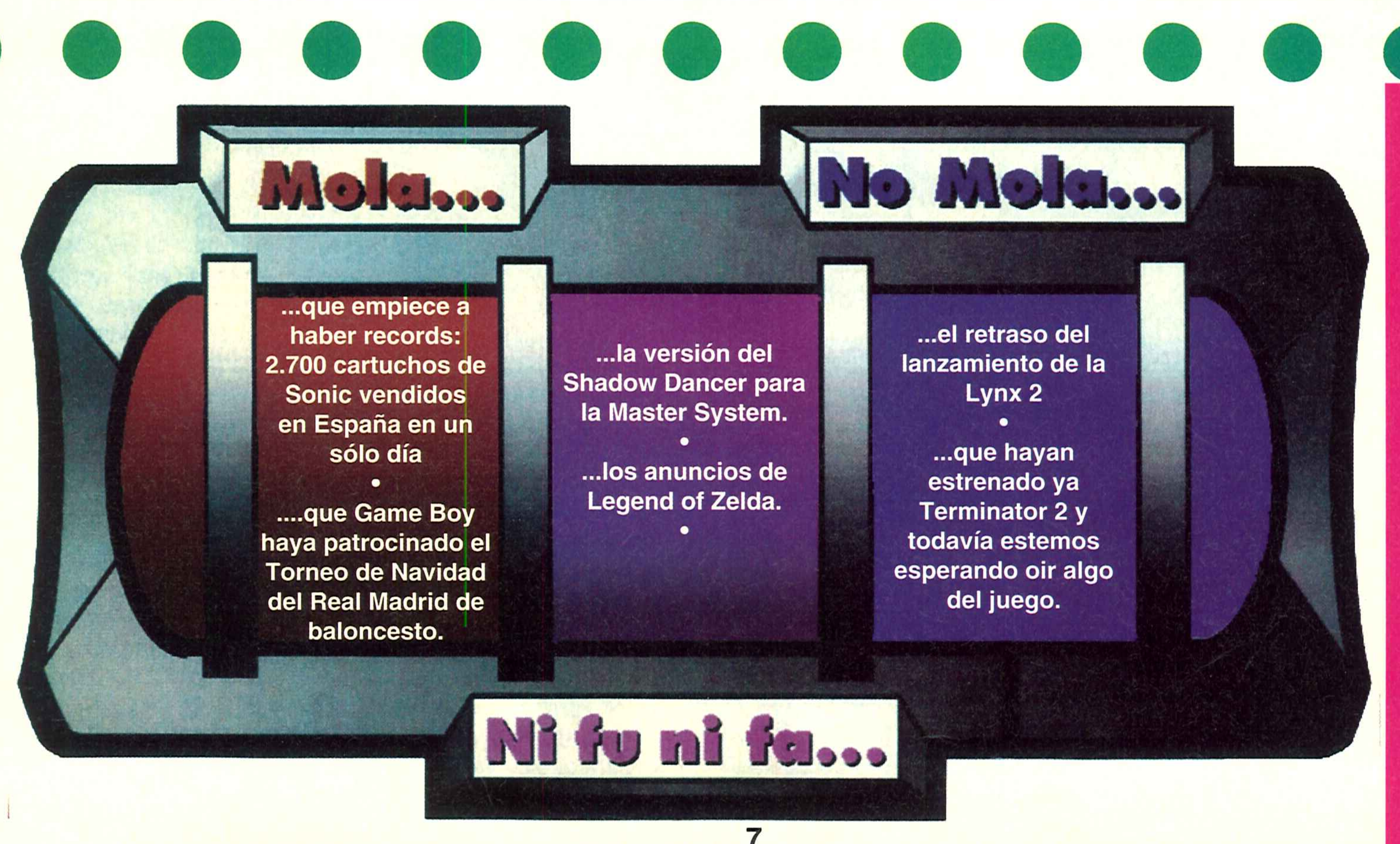


Nos restan aún dos novedadesque van a sorpender a más de uno por su despliegue gráfico y adictivo. **Awesome Golf** será quizá el más impactante. Un simulador de Golf absolutamente real que puede dejar a los programas de la misma índole a la altura de sus zapatos. Con **Cyberball** no cabe tal sorpresa, al menos en principio. Es una especie de simulador de fútbol americano del futuro que seguro habréis visto en algún sistema. La sopresa vendrá luego, a la hora de jugarlo. Ya veréis, ya...

Lo que sí va a ser morrocotudo,es la llegada oficial a España del traído y llevado Lynx 2, si bien ésto no ocurrirá hasta dentro de unos cuantos meses.

De las características de esta nueva consola ya hemos hablado en números anteriores, (va a ser muy parecida al modeo actual), pero aquí os presentamos una fotografía para que comprobéis no sólo que existe, sino que, además, tiene una pinta super-interesante.

EL SENSOR



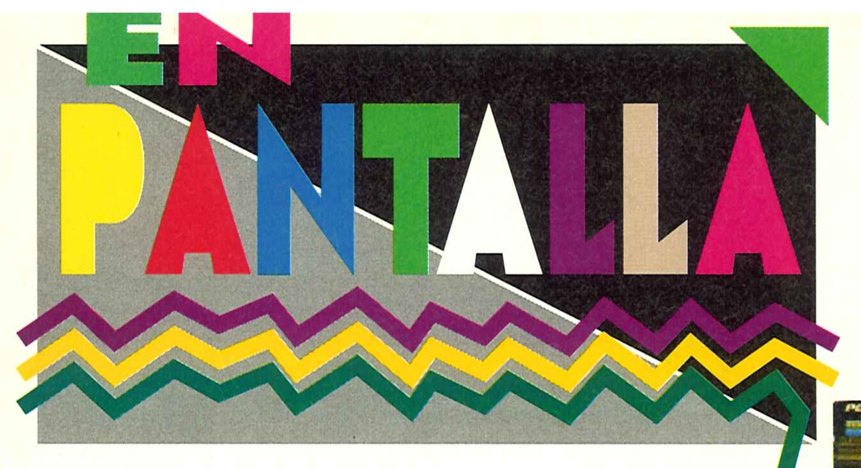
...150 Buenas razones más

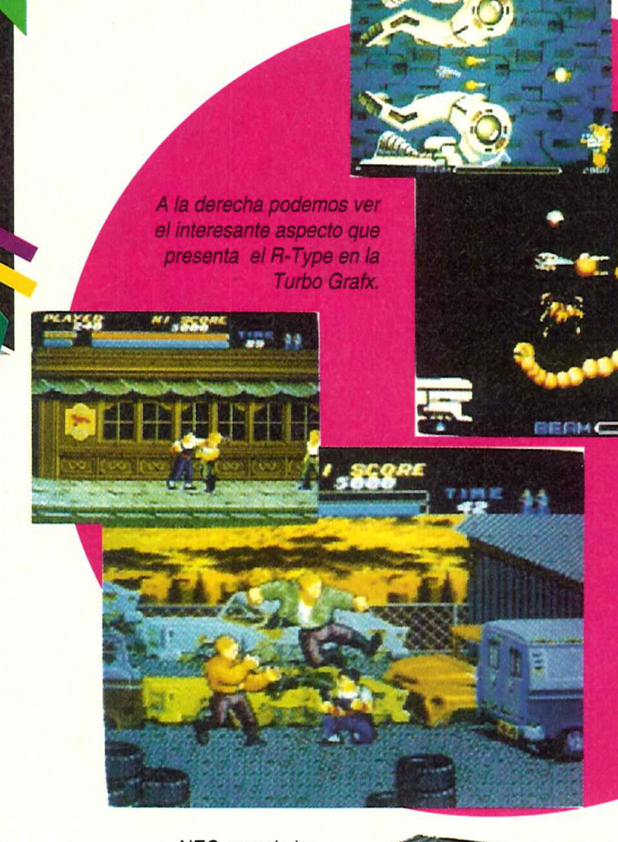
Los expertos opinan que el juego de SONIC justifica, por si mismo, la compra de una Videoconsola SEGA, MEGADRIVE, MASTER SYSTEM II o incluso la completísima portátil GAME GEAR a todo color.

Pero además, SEGA también tiene los mayores éxitos de las Máquinas Recreativas, los deportes más espectaculares, los mejores estrenos cinematográficos, vuestros Superhéroes, los vehículos más veloces...

En definitiva, los mejores 150 juegos del mercado que, junto a SONIC, garantizan meses y meses de diversión a tope.







A la derecha podemos ver el interesante aspecto que presenta el R-Type en la Turbo Grafx.

Vigilante es otro de los buenos títulos de los que podremos disfrutar en esta nueva consola.

TURBO GRAFX,
Una nueva consola llega a España.

La prestigiosa consola NEC Turbo Grafx por fin está siendo oficialmente distribuida en nuestro país, de lo que se está encargando desde hace algunas semanas la compañía Compudid S.L.

Este modelo de consola goza ya de un éxito considerable en Japón, Estados Unidos, Reino Unido o Francia, donde posee un número importante de usuarios.

Para que os vayáis haciendo una idea de cómo es la Turbo Grafx os diremos algunas de sus características generales: paleta de 512 colores, seis canales en poderoso estéreo digital y varios coprocesadores de todo tipo. Pero lo más interesante, sin duda, es que dispone de un catálogo de cerca de 200 juegos que engloba títulos tan conocidos como Operation Wolf, Out Run, Dragon Spirit, el escalofriante R type, Vigilante o Pacland.

¿Y los precios?, ¿cuánto vale la consola?, ¿cuanto vamos a tener que gastar en cartuchos?. Pues la consola vale 32.900 pts y los juegos entre 6.500 y 8750. No está mal del todo.

¿Seremos capaces de resistir la tentación de conseguir la Turbo Grafx?. Nosotros seguramente no. Pero vosotros sois los que tenéis siempre la última palabra.

En cualquier caso, una nueva e interesante consola acaba de nacer en España. ¡Larga vida a la Turbo Grafx!.



NEC, una de las compañías americanas más poderosas en el mundo informático, ha sido la creadora de esta interesante consola de videojuegos.

SYSTEM 4
Inmejorable estreno

Imagineer es una de las múltiples compañías japonesas que actualmente se dedican a crear cartuchos para Nintendo. Pues bien, System 4, -la conocida distribuidora española de videojuegos-, será la encargada de hacernos llegar los sensacionales títulos que Imagineer nos tiene preparados.

El catálogo, de entrada, es alucinante. Atentos: **¡Kick Off!** (el mejor simulador de fútbol), **Turrican 2** (qué ganas tenemos de verlo), **Tip Off** (como el Kick Off pero en baloncesto), y el clásico espacial por excelencia, **Elite**. ¡Que fuerte!, ¿no?.

Estos cuatro cartuchos serán editados para la Nintendo, mientras que sólo los dos deportivos lo serán para Game Boy.

A modo anecdótico os diremos que para la Super Famicom también tienen en preparación nombres como Pro Soccer (Kick off 2), Populous 2, Powermonger y PGA Tour Golf.

Damos nuestra sincera enhorabuena a System 4, que no podía haber entrado con mejor pie en el mundo de las consolas.



El MERCADILLO

Remote Controller: Desarrollado por nuestros viejos amiguetes de Acclaim, el pad que os presentamos es el ideal para holgazanes remodelados en sillones de lujo.

Con él podremos controlar a nuestros personajes favoritos desde las distancias, pero sin perder el contacto con nuestra amada Nintendo.



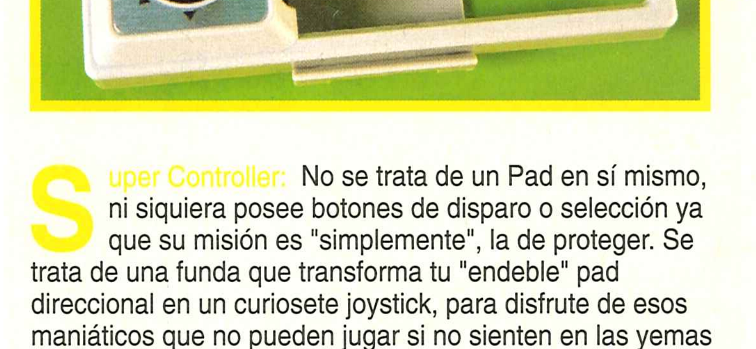


Master System Converter: Diseñado especialmente para usuarios nostálgicos, el Master Converter os va a permitir ojear y juguetear con todos los cartuchos, y tarjetas, de la Master Sistem I o II en la Mega Drive. Los mismos gráficos, sonidos y diversiones... dos consolas en una por 6500 pts, más o menos.



Control Stick: Para la Master System. Este bonito artilugio incorpora un stick de cabeza móvil y los botones de disparo y comienzo, los cuales han visto muy aumentada su sensibilidad.

Su diseño permite sostenerlo en una mano, mientras con la otra sueltas unas 3000 pts.



Super Controller: No se trata de un Pad en sí mismo, ni siquiera posee botones de disparo o selección ya que su misión es "simplemente", la de proteger. Se trata de una funda que transforma tu "endeble" pad direccional en un curiosete joystick, para disfrute de esos maniáticos que no pueden jugar si no sienten en las yemas de sus dedos una bolita móvil.

Se venden inseparablemente por parejas y existen dos dos modelos, uño de bolita y otro de palanca de stick.

Wide Gear: ¿Problemas de visión en tu pantalleja consolera?. No tienes más que adquirir este útil cachivache y podrás aumentar considerablemente el tamaño de la imagen con la consecuente ganancia de detalles que pueden hacerte pasar esos tramos de difíciles enemigos. Inevitablemente indispensable para disfrutar a tope.



Arcade Power Stick: El tanque de los controladores, el arrollador de enemigos, para disfrutar a tope con los juegos más alucinantes de tu Mega Drive.

A parte de incorporar un super joystick de lujo, el Arcade Power te permite elegir el modo de disparo automático, así como la velocidad de los mismos. Su tamaño es más que considerable y su precio tan sólo de 3500 pts.




SEGA
Master System II
SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE
SEGA
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
SEGA
GAME GEAR
SUPER
Monaco
GP

La aventura



Pistola (8 Bits)
Afina tu puntería en la pantalla del T.V.



Control Pad (8 y 16 Bits)
Un mando adicional para otro jugador.



Control Stick (8 Bits)
Especial para los jugadores más avanzados



Adaptador de Automóvil (G.G.)
Sigue jugando en los atascos.



Gear -To - Gear Cable (G.G.)
Demuestra tu habilidad contra otras G.G.



Sintonizador de T.V. (G.G.)
Convierte tu G.G. en monitor T.V. portátil.



Action Chair (8 y 16 Bits)
Emplea tu cuerpo para un control total.



Adaptador AC (G.G.)
Conecta tu G.G. a la corriente eléctrica.

...Continúa



Mandos Distancia (8 Bits y 16 Bits)
Olvídate de los cables para jugar.



Power Base Converter (16 Bits)
Conecta en tu Megadrive los cartuchos de 8 Bits.



Arcade Power Stick (16 Bits)
El dominio absoluto de tu Megadrive.



Cargador de Baterias (G.G.)
Para que te duren siempre las pilas.

Mejorar algo tan avanzado como las ya míticas MEGADRIVE, MASTER SYSTEM II o GAME GEAR será una misión imposible hasta dentro de muchos años. Por ello, SEGA te ofrece ya la más amplia colección de periféricos en exclusiva. Mandos a distancia, pistolas, convertidores, asientos de combate... un montón de nuevas ideas que multiplicarán, desde hoy, aún más tu diversión.



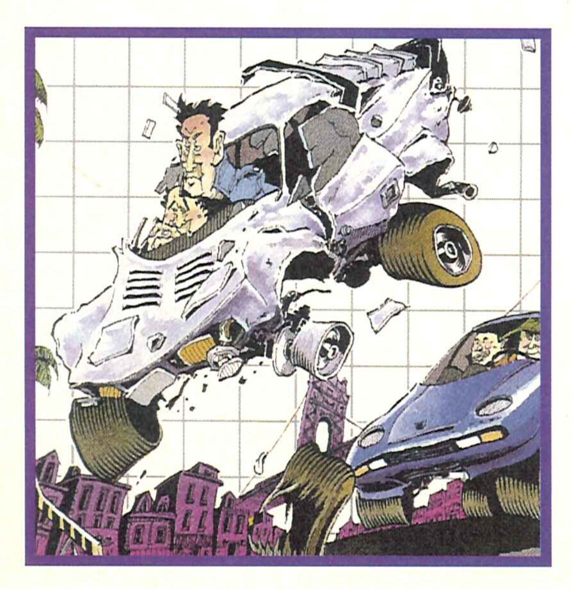
PASION POR LA VELOCIDAD

**Hoy nuestras consolas huelen a queroxeno, porque hemos traído hasta ellas toda la espectacularidad de uno de los deportes más emocionantes que existen: el automovilismo.
Enfúndate en tu mono de cuero, ponte el casco y prepárate a vivir la carrera más excitante de tu vida.**

Chase HQ

Una de policías y ladrones

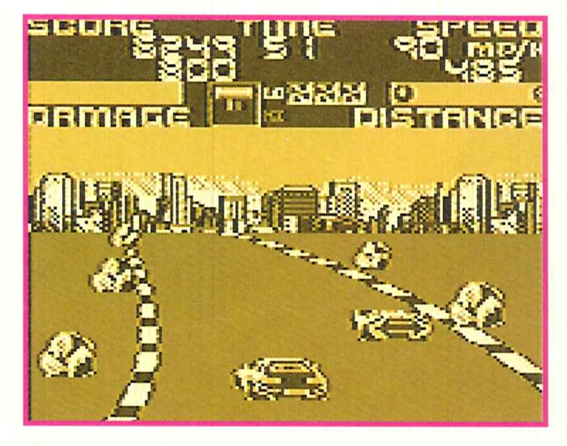
- Master System
- Game Boy



El cuartel general está sobre aviso: los cinco criminales más peligrosos de toda América están bajo el inexorable ojo de la ley.

Los movimientos de estos malhechores están completamente bajo control, pero la policía aún no ha encontrado al guapo, mejor dicho, a los guapos, que consigan echarles el guante.

Y, como puedes imaginarte, por arte de magia jugátil te vas a convertir en el detective que, a lomos de un Porsche 928 negro, se lanzará a



la búsqueda de los cinco criminales a través de otros tantos niveles diferentes.

A partir de aquí, ya sabes: peligrosas carreteras plagadas de oscuros túneles, montañas derrumbonas, terrenos en obras y centenares y centenares de vehículos a esquivar. Entre ellos el del malo, al que tendremos que golpear una docena de veces para conseguir apresarle y pasar de fase.

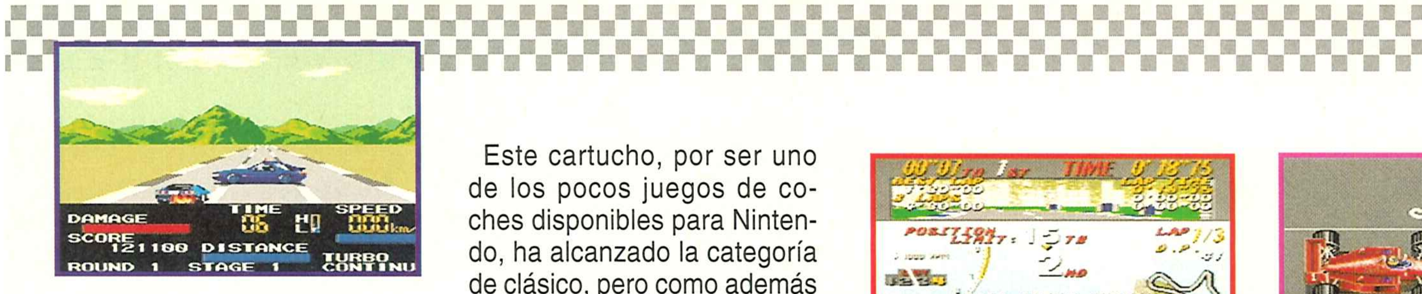
Como véis, Chase H.Q. es una curiosa mezcla de simulador de coches y arcade, en el cual no faltan los tiros ni la acción.

Versión Game Boy:

A todo gas...
Los gráficos son brillantes.

En punto muerto...
No es demasiado jugable.





Versión Master System:

A todo gas...

Una conversión bastante jugable y adictiva.

Excelente scroll.

Punto muerto...

La mediocridad de los gráficos y que es un poco facilón.



Rad Racer
La emoción por bandera

• Nintendo

Prepárate para vivir la aventura motorizada más emocionante que hayas sido capaz de soñar jamás. En tu poder están un potente Ferrari de color rojo, (¡que tope!), o un mega potente fórmula 1 (¡toma ya!).

A bordo de cualquiera de estas dos potentes máquinas tu velocidad de crucero va a rondar los 350 kilómetros por ho-



ra y tu misión consistirá, nada más y nada menos, que en recorrer las ocho carreteras más sinuosas y transitadas de los Estados Unidos.

Los Angeles Highway, la autopista de San Francisco o la carretera del Gran Cañón serán algunos de los espectaculares escenarios que deberás recorrer a la máxima velocidad que tu vehículo te permita.

Este cartucho, por ser uno de los pocos juegos de coches disponibles para Nintendo, ha alcanzado la categoría de clásico, pero como además es muy bueno...

A todo gas...

La conseguida sensación de velocidad y la adicción.

En punto muerto...

Los gráficos son un poco simples.



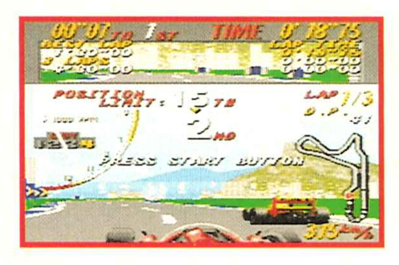
GP Mónaco
Fórmula 1 urbana

• **Mega Drive**
• **Master System**
• **Game Gear.**

Otra conversión maquinera da vida a estos tres cartuchos de los que ya habéis tenido noticias desde estas mismas páginas.

Siguiendo los patrones de la alta competición de F-1, podréis pegaros por el título mundial a través de dieciséis circuitos o bien disputar el tradiconal e importante Gran Premio de Mónaco.

En cuanto al nivel de calidad



hay que decir que existen lógicas diferencias entre las tres versiones. La correspondiente a la Mega Drive rebosa grandes gráficos y buenos movimientos y es, sin duda, la mejor con diferencia.

En cuanto a las otras dos versiones, la de Master se queda en última posición, pues, debido a su rapiedez, la portátil de Sega vuelve a demostrar que no tiene nada que envidiarle a sus hermanas mayores.

Genial en Mega, bien en Game Gear, sólo regular en Master.

Mega Drive:

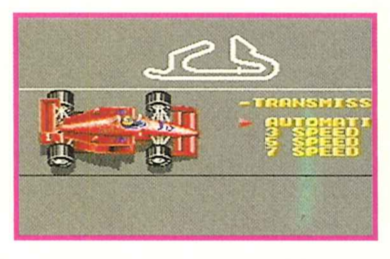
A todo gas:

Puedes convertirte en un auténtico bólido-dependiente.

En punto muerto:

Poca cosa.







Master System:

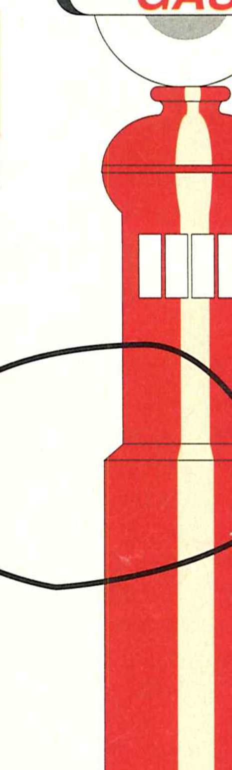
A todo gas:

El scroll de la carretera.

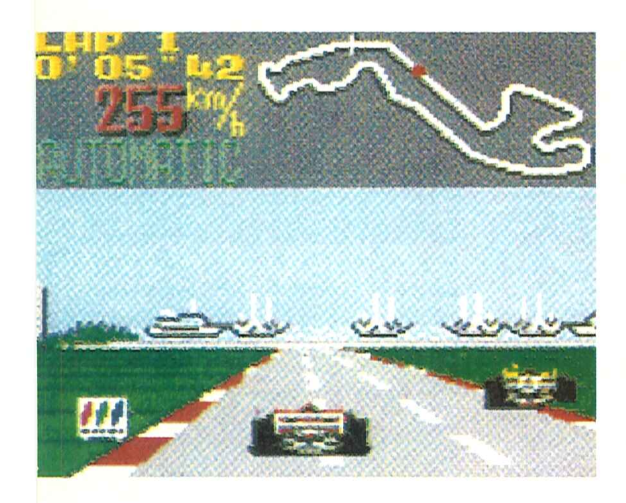
En punto muerto:

La tremenda dificultad para tomar las curvas.









Game Gear:

A todo gas:

La suavidad de los movimientos.

En punto muerto:

El control del bólido en las primeras partidas.




Gráficos Adicción Global

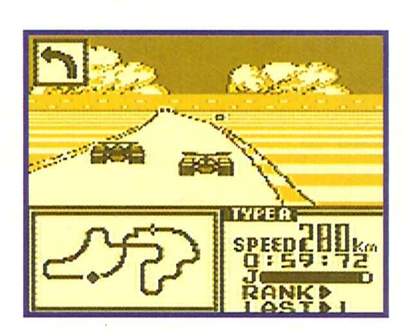
F1 Race
Un mini juego para cuatro

• Game Boy

Este increíble jueguecito, pese a lo reducido de su tamaño, se puede considerar como uno de los más divertidos de cuantos podéis encontrar para una consola. Y, de momento, es el único para Game Boy en el que pueden participar cuatro jugadores a la vez. ¡Vaya pasada!.

El juego te permite elegir entre varias opciones: entrenar, competir en circuitos sueltos, -con o sin contrincantes-, o apuntarte al mundial, donde deberás obtener la mejor puntuación posible en los catorce circuitos en los que se divide.

También está a tu elección el tipo de coche con el que quieres participar (dos modelos, tampoco hay que pasarse), lo cual le da aún una mayor variedad a las carreras.



Dejando a un lado los dos aspectos más destacados de este juego: su gran sensación de realismo y las increíbles cotas de adicción que alcanza, lo que verdaderamente hace de este cartucho un título único es que permite que disfruten cuatro consoleros al mismo tiempo, actividad que puede convertirse en en auténtico placer de dioses.

A todo gas...

Su calidad técnica y la posibilidad de jugar cuatro.

En punto muerto...

Encontrar a tres colegas con sus respectivos juegos.



Roadblasters
A lo Mad Max

• Atari Lynx

Con la edición del primer juego de carretera, a la Lynx se le ha notado que estaba perfectamente preparada para los títulos de altas velocidades.

Road Blasters tiene lugar en el futuro. El tipo de coche, las armas, los enemigos e incluso







La máquina de correr



Redondo como una rueda

Otro título cargado de connotaciones nostálgicas, conversión de mito maquinero incluído, amenaza con presentarse en nuestras Megas con la intención de dejarnos eternamente pegados a ellas.

Título que se construyó a base de excepcionales maneras y que, de vuelta a las casas de juego particulares, no hace sino impresionar e impulsarnos a dejarnos llevar por las leyendas que sobre él se cuentan.

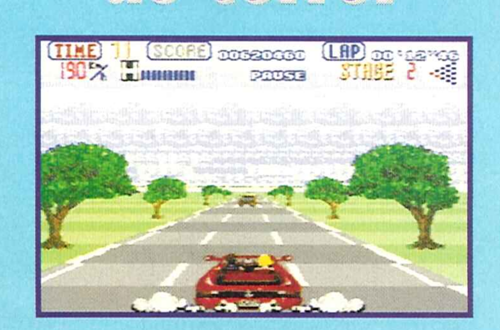
Gráficos, sonidos, jugabilidades y sentimientos se dan citas y gracias mutuas por haber conformado un cartucho redondo e imprescindible en la "cartuchera" de todo consolero tipo Super A

El consolero enmascarado











el mismo argumento lo demuestran. También del futuro parecen venidas las técnicas que se han utilizado en la pequeña gran portátil para convertir este título en un espectáculo trepidante.

Un scroll veloz, suave, un movimiento perfectamente estudiado, unos gráficos plenos de color y una animación increíble son los calificativos que se nos vienen a la cabeza para definir a esta auténtica birguería jugable.

A todo gas...

La VELOCIDAD, así, con mayúsculas

En punto muerto...

La reiteración de las fases.







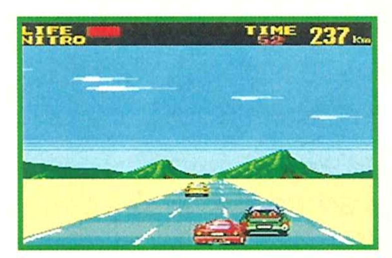
Battle Outrun

Un auténtico bólido de choque

• Master System

Una gigantesca batalla campal protagonizada por coches superveloces va a tener lugar a lo largo de los Estados Unidos.

A los mandos de tu Ferrari golpeante y chocante tu objetivo será embarcarte en una frenética búsqueda en pos de los ocho bandidos más perseguidos de todos los tiempos, que por casualidad, también van a bordo de un deportivo de veloces características.



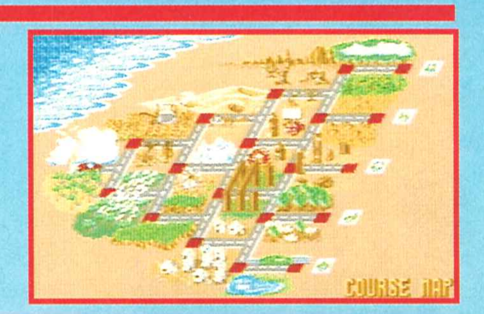
Más de una mano consolera estaba taquicárdica de pensar que en breve iba a tener el privilegio de batirse en la arena jugátil con uno de los monstruos más abominables de la historia: el Out Run, la carrera más famosa, el Ferrari más rojo de la escudería Sega, con su ilimitada velocidad y sus antológicos aciertos jugátiles.

Con un desarrollo sencillísimo, a través de quince tramos que deberemos afrontar de cinco en cinco con la posibilidad de realizar rutas distintas en cada partida, el recorrido a través del desierto, las playas tropicales, las peligrosas Montañas Rocosas o las zonas boscosas se antoja infernalmente repleta de partidas infinitas. Y con ello, disfrute y diversión inigualables.



Esta versión mantiene todas las virtudes que hicieron famoso al título original y se permite, además, el lujo de aumentarlas con otras nuevas que lo convierten en un auténtico mito



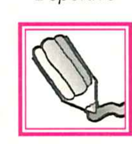


LAS PUNTUACIONES

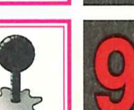


Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 15
Dificultad: La meta bien merece mil partidas...



92



91

92



Todo.





Nada.

92



Tu historia como buscador de recompensas te llevará por nueve emocionantes recorridos, en los cuales deberás no sólo demostrar tus habilidades como experto piloto, sino que también tendrás que preocuparte de algunos factores como mejorar la potencia de tu vehículo, cuidar el estado de la carrocería y los neumáticos, o vigilar el suministro de nitroglicerina.

Una conversión que, a pesar de tener ya algún tiempo, mantiene alto el listón de calidad frente a juegos actuales.

A todo gas...

Veloz y bastante realista. Muchos niveles por recorrer y trepidantes enfrentamientos motorizados.

En punto muerto...

Acaba siendo monótono.



Gráficos | Adicción | Global

Out Run

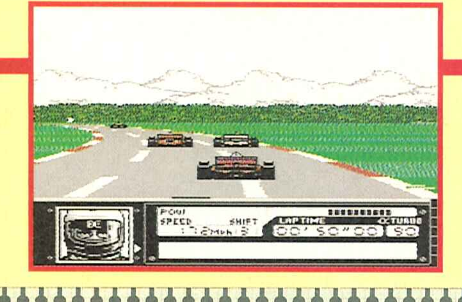
Otro clásico

- Game Gear
- Master System.

Manteniendo el mismo desarrollo que la máquina original y las demás versiones realizadas para los ordenadores jugátiles, los cartuchos que nos ocupan parten de unas posibilidades más reducidas que se hacen notar en la espectacularidad de los resultados. Estas dos versiones poseen un nivel de

LO MÁS NUEVO





TURBO Racing



Una NES en las carreras

El semáforo tiembla de emoción, el público enfervorecido por el ruido de los motores, salta en el graderío. Todo está dispuesto para el banderazo inicial: verde, verde, rojo y... los bólidos se disponen a conseguir la victoria.

El gran circo de la fórmula 1 está a punto de llegar a tu Nintendo. Y de ello se ha encargado, y bien encargado, la prestigiosa compañía Data East.

A tu disposición queda el campeonato del mundo con todos sus circuitos y un gran número de opciones. Velocidad, aceleración, resistencia, suspensión, efectividad del equipo e incluso la cantidad de turbos serán las características a modificar en tu vehículo. Y aún hay más, porque puedes elegir también otros detalles como el tipo de competición en el que quieres correr o el número de jugadores que van a participar (hasta cuatro).

La fórmula 1 ha hecho su espectacular aparición.

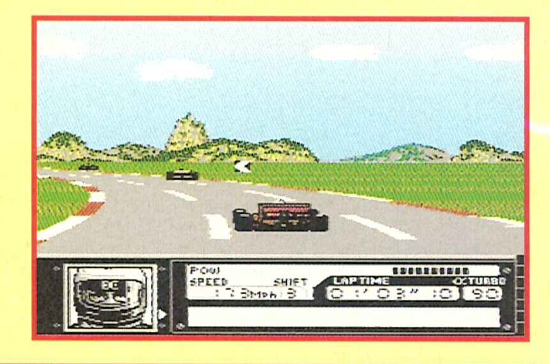
HOBBY CONSOLAS

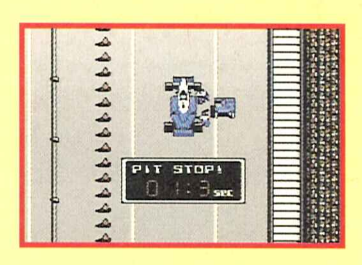
Lo que todos esperábamos

De todos es conocida la carestía de juegos velocípedos para nuestra Nintendo. Menos mal que los señores de Data East nos brindan la oportunidad de conseguir este Turbo Racing, sin duda el mejor juego de coches para Nintendo, un poquito por encima del mítico Rad Race.

Un sorprendente scroll, rápido y sinuoso, unos gráficos bonitos y efectivos, más un sonido alta y buenamente apropiado son sus virtudes, aunque si duda lo más destacable es su grandísima cantidad de opciones y posibilidades, las cuales convierten a este super juego en un gran compendio de facilidades para que te lo pases bomba

The Elf





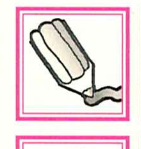


LAS PUNTUACIONES



Deportivo

DATA EAST
Nº jugadores: 1 a 4
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 16 circuitos.
Dificultad: Lo de ser campeón del mundo, con práctica...




88

86




92



Que engancha desde el principio



Que no te regalen un casco.

91

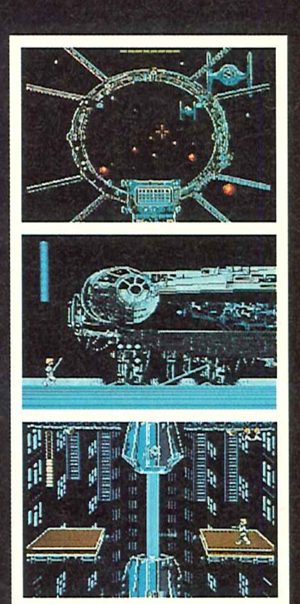


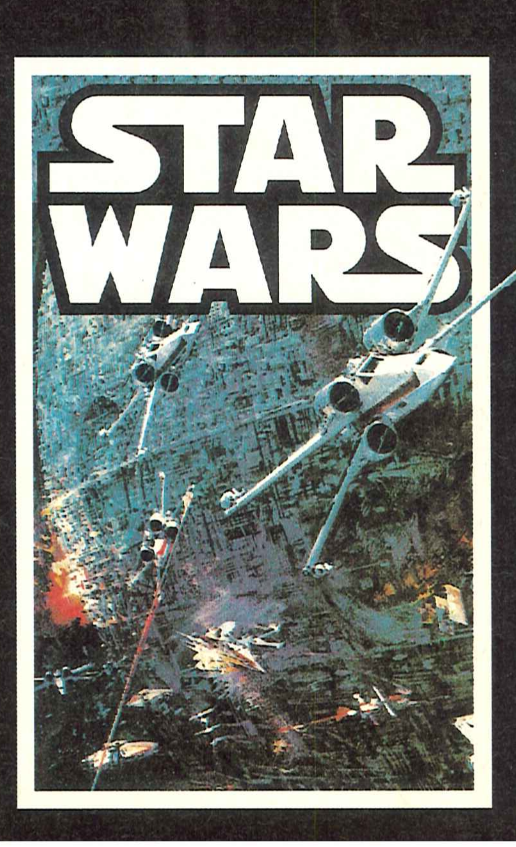
UNA FUERZA SUPERIOR EN TU PANTALLA

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Un combate espacial lleno de acción donde podrás controlar a Luke Skywalker, a Han Solo y a la Princesa Leia. Pilota el Halcón Milenario, destruye la Estrella de la Muerte y salva a la Alianza Rebelde de Darth Vader.

Darth Vader está preparado, ¿y tú?





JVC / LUCASFILM GAMES.™

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM





calidad ligeramente inferior a los de la recién creada Mega drivera.

A pesar de ello, los dos juegos concentran el más puro sabor de una máquina legendaria y aprovechan toda la capacidad técnica de las máquinas para las que han sido diseñadas.

Un detalle: quizás la versión Game Gear sea un poquitín, no mucho, más rápida que la de la mediana.

Game Gear:
A todo gas...
El scroll y las músicas.
En punto muerto...
La similitud de los circuitos.





Master System:
A todo gas...
Las músicas y el scroll.
En punto muerto...
Algunos movimientos.







Checkered Flag

El espectáculo de la Fórmula 1

• **Atari Lynx**

De 1 a 6 jugadores, un montón de circuitos, hasta nueve contrincantes, -obviando la posibilidad de competir individualmente-, capacidad para cambiar el color del vehículo, el piloto o pilota y la caja de cambios.



Con Checkered Flag el Lynx explota en colorido, acción y espectacularidad y se aproxima, como siempre intenta, a lo que hacen las consolas grandes, en especial las prestigiosas de 16 bits.

Y no es más que una carrera de fórmula 1, con coches, un circuito verde en el que caben desde vacas hasta árboles y un premio para el vencedor o vencedora que se cifra en copas, prestigio y besos por doquier.El resto queda completado por el mismo excitante scroll que Atari quiere ver en todos sus juegos de autos: la sensación vertiginosa de velocidady el alma en el puño cuando nos acercamos a meta y el espejo retrovisor canta que hay un piloto a punto de pasarnos.



A todo gas...
Posibilidad de redefinir cualquier circunstancia. VERTIGO.
En punto muerto...
Checkered se vuelve un poquito lento cuando compite el grueso de pilotos.



World Grand Prix

Diseña tu propio circuito

• **Master System**

Pese a sus más de cinco años de antigüedad y veteranía en el panorama Sega, este World Grand Prix continúa siendo uno de los más logrados en su género.

Además de incluir los doce circuitos más importantes , los programadores tuvieron el detalle de incorporar un editor de circuitos con el que podrás diseñar el recorrido que se te antoje para después, por supuesto, participar en él.

Tu objetivo como intrépido piloto de fórmula 1, es llegar entre los cinco primeros para poder puntuar y, de paso, conseguir dinero para retocar tu bólido hasta convertirlo en un auténtico fenómeno sobre ruedas. Usuarios de Master System, os encontráis ante un clásico para vuestra consola, y



que todavía se defiende bastante bien.

A todo gas...
La buena sensación de movimiento, el que puedas crear los circuitos y las explosiones del coche.
En punto muerto...
Que es un poco antiguo.





¿PROBLEMAS CON LOS ENEMIGOS DIFICILES?

¿TE PIERDES EN LOS MUNDOS MAS ALUCINANTES?

SI ERES LISTO, YA SABES LA REVISTA QUE NECESITAS...

Days of Thunder

El trueno fundido

• Nintendo

Aprovechando la licencia cinematográfica, que no el éxito, los amigos de Mindscape se atrevieron con la aventura de crear el juego para Nintendo.

Con un total de siete escenarios y quince jolgoriosos contrincantes duros, muy duros de pelar, deberás de tratar de hacer buenos tiempos para ocupar un lugar digno en la parrilla de salida. Tu objetivo va a ser aguantar un buen número de vueltas sin destrozar el coche y además mantenerte en las mejores posiciones.

Por suerte, unos relucientes boxes, te esperan para reparar tu coche en la medida de lo posible y repostar buenamente. La excelencia técnica del juego, protagonizada por una buena rutina scroleadora, se ve ensombrecida por una dudosa jugabilidad y un ligeramente tedioso desarrollo, que nos lleva a través de siete circuitos en los que sólo cambia el color de la pista y el cielo.



A todo gas...

La carátula es muy bonita. La rutina de scroll es bastante buena.

En punto muerto...

La jugabilidad deja bastante que desear: es bastante aburridillo.

También peca un poco de la famosa reiteración de las fases.



Hard Drivin

Universos Vectoriales

• Atari Lynx

Para el último juego de velocidad de la Lynx, se ha preferido la pericia y popularidad de un clásico a la vertiginosa sensación de la carretera.

Tras el Checkered, de augurado éxito en estos circuitos veloces, se cernió la figura del Hard Drivin', monumento a la historia recreativa cuya trascendencia en los computers fue poco menos que breve.

Se abría el Lynx a las posibilidades gráficas vectoriales, y lo que es aún más importante, a la resolución de movimientos en un ámbito tan complicado. Sin alardes, pero con efectividad, la idea cuajó y no sólo se bastaron para recrear dignamente, más diríamos, la idea original, sino para reproducir hasta el detalle más tosco o huidizo. Las repeticiones, por ejemplo, no sólo están presentes, sino que además son escalofriantes y no dudan en completar un juego que empezó y acabó a las mil maravillas.

LO MÁS NUEVO





Un Out Run diferente

La llegada del amigo europeo revoluciona la idea original de los Out Runs. No sólo por su periplo europeo, sino por la inclusión de nuevos argumentos e ideas: el último Out Run hace de aventura y arcade en lugar de simulación limpia y oronda, pero excitante siempre.

La figura del espía como protagonista del asunto adultera en primer término la idea original. Sus desplazamientos desde Gran Bretaña a Alemania, pasando por Francia y su Canal, España y el Mediterráneo que comparte con Italia, dejan a un lado la idea de completar circuitos a gran velocidad, pero no se separa de la intención de hacer fases. Cada una de estas tierras nos recibirá con vehículos diferentes.

Otra de las novedades que incorpora este último producto de U.S. Gold y Probe es que ya no sólo es el típico Ferrari el que se adueña de los caminos americanos, ahora intervienen motos, de agua y tierra, Porsches, Ferraris y lanchas motoras.

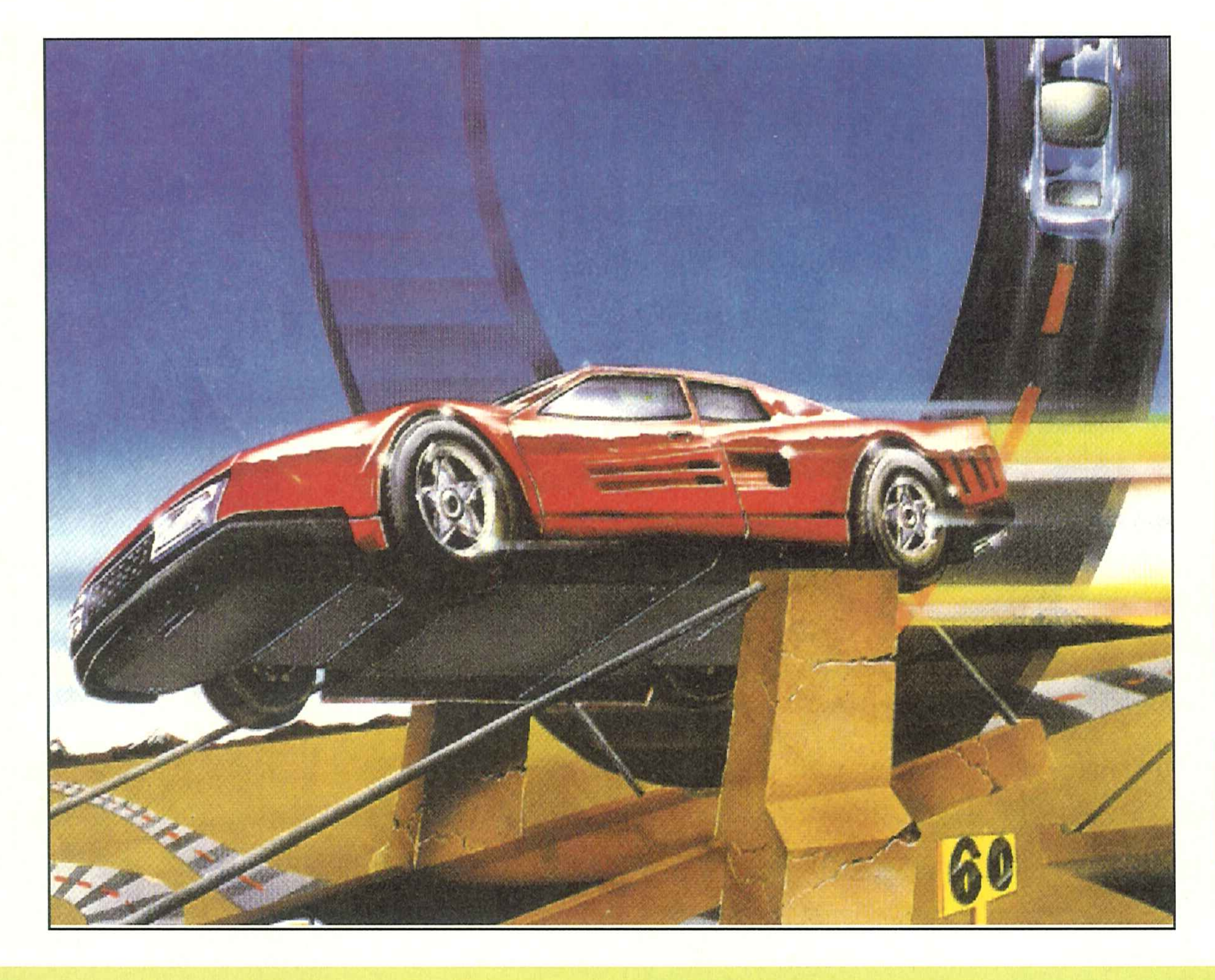
Aunque no venga de la máquina, aunque no recorra los EEUU, aunque no sea siempre el Ferrari, lo cierto es que este europeo se parece bastante al primero de la familia. Pero nos alegramos, porque lo ha mejorado. Y mucho.

HOBBY CONSOLAS

Hablemos de revoluciones

Out Run Europa no recoge la idea lanzada por ninguna máquina de videojuegos. Y aunque aprovecha el título, popular ya, que ha dado nombre a los mejores juegos de coches, ni siente ni padece por los mismos sitios. Hay en él cierto tipo de valores inalterables como la filosofía veloz, los tiempos limitados y el inevitable paso de fases, pero pronto terminan todos a manos de una aventura nueva trazada en torno a la idea de la Europa unida que se acompaña de factores hasta ahora desconocidos: la idea de la aventura, la aparición de los policías, y la caracterización más misteriosa que alegre de los personajes.

Giancarlo Vialli

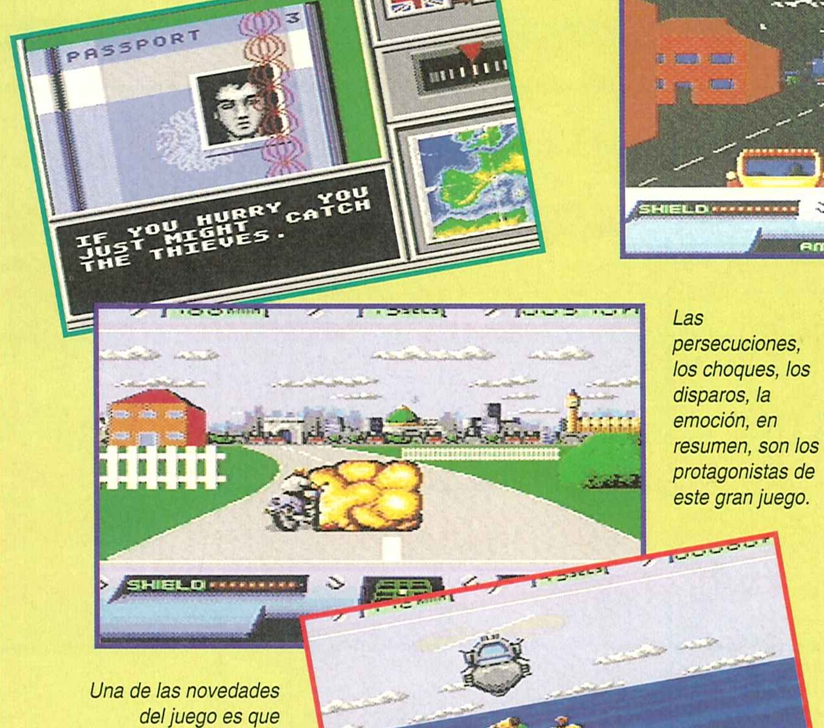


A todo gas...
La combinación de los gráficos y movimientos, imposible de imaginar.
Disponer de la posibilidad de ver repetidos los golpes y accidentes.

En punto muerto...
Quizá la dificultad de manejo, pero de este defecto han pecado todos los Hard Drivins.









Las persecuciones, los choques, los disparos, la emoción, en resumen, son los protagonistas de este gran juego.

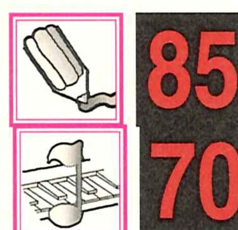
Una de las novedades del juego es que podremos correr no sólo sobre coches, sino también sobre motos normales y de agua. Una idea interesante .

LAS PUNTUACIONES



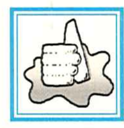
Deportivo

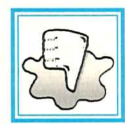
U.S. GOLD
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 7
Dificultad: La propia de mezclar simulación y arcade


85


70


85


La aventura europea de un clásico genuinamente americano.


La pobreza de los decorados.



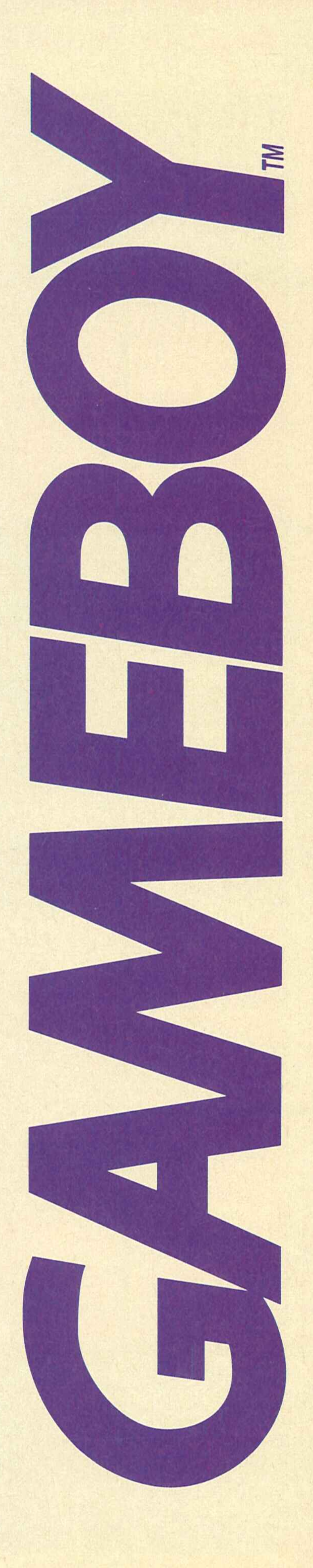
Consola / Juego	1	2	3	4	5
MEGA DRIVE					
• G.P. Mónaco					
• Out Run					
NINTENDO					
• Rad Racer					
• Turbo Racing					
• Days of Thunder					
MASTER SYSTEM					
• G.P. Mónaco					
• Out Run					
• Out Run Europa					
• World Grand Prix					
• Chase HQ					
• Battle Out Run					
GAME GEAR					
• Out Run					
• G.P. Mónaco					
LYNX					
• Hard Drivin					
• Checkered Flag					
• Roadblasters					
GAME BOY					
• Chase HQ					
• F 1 Race					

6	7	8	9	10	Tipo de juego	Nº jugadores	Nº circuitos
					Fórmula 1	1	16
					Contra reloj	1	15
					Contra reloj	1	8
					Fórmula 1	1 a 4	16
					Velocidad	1	7
					Fórmula 1	1	16
					Contra reloj	1	15
					Contra reloj	1	7
					Fórmula 1	1	12
					Persecución	1	5
					Persecución	1	9
					Contra reloj	1	15
					Fórmula 1	1	16
					Simulador	1	2
					Fórmula 1	1 a 6	18
					Contra reloj	1	50
					Persecución	1	5
					Fórmula 1	1 a 4	14



¡PASATEL

¡CON LA MAYOR FLOT



DOT

BATTERY

MOTOCROSS MANIACS ™
Elige entre 8 pistas y 3 niveles de dificultad. Vive la emoción del mundo de las dos ruedas.

PACMAN ™
El clásico "comecocos" tiene millones de adeptos en el mundo. Reta a Gameboy o a un amigo.

ROBOCOP ™
Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.

NAVY SEALS ™
El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.

BATMAN ™
Tú eres Batman. Lucha contra Joker y devuelve la paz a Gotham.

CHOPLIFTER II ™
Sólo tu destreza puede salvar al mundo del caos total. ¡Eres nuestra única esperanza!

¡...LO GAMEBOY!

...A DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

...MATRIX WITH STEREO SOUND

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos del mercado. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras con tus héroes favoritos y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo Gameboy!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ™
Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



GHOSTBUSTERS 2 ™
Libera a la ciudad de los traviesos fantasmas.

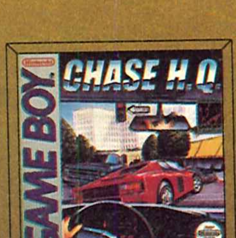


GREMLINS 2 ™
Acaba con los Mogwais salvando todas las trampas del camino.



BUBBLE BOBBLE ™
Burbujea durante unas horas con el divertido juego de los dinosaurios Bub y Bob.

DOUBLE DRAGON II ™
Una peligrosa misión donde cuenta tu destreza en las artes marciales.



CHASE HQ ™
Persigue a los forajidos más veloces del mundo. ¡Pisa a fondo y atrápalos!





DUCK TALES ™
Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.

THE SIMPSONS ™
Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.

PAPERBOY ™
Montando en tu bici, reparte los periódicos sorteando todos los peligros.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41



Asterix

Diversión en las Galias

No podían fallarnos. Sabían que les estábamos esperando. Por eso Astérix y Obélix se han decidido, por fin, a hacer su aparición en el mundo de las consolas. ¡Eso sí que es una buena noticia!

Estamos en el año 50 antes de Jesucristo y toda la Galia está ocupada por los Romanos... ¿ Toda? ¡ No!. Sólo una aldea, poblada por irreductibles galos, resiste todavía al invasor...»

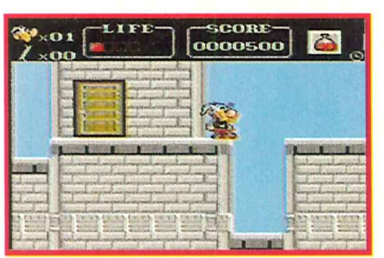
Quien no haya escuchado o leído nunca esta frase,o no ha vivido en este planeta durante los últimos años o, sencillamente, se ha perdido una de las luchas más libertadoramente simpáticas que ha conocido la humanidad civilizada.

Esta locura increíble surgió de la mente de dos auténticos genios que respondían al nombre de Uderzo y Goscinni, quienes



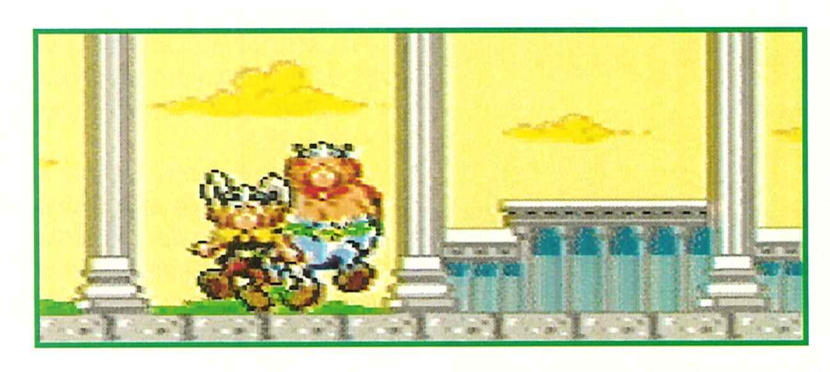






un buen día decidieron dar vida a un superdivertido grupo de galos que vivían "tranquilamente" en una aldea situada en medio del imperio romano.

Allí fue donde un loco druida





llamado Panoramix, inventó una poción mágica que fortalecía increíblemente a toda persona que la bebiera.

Y así, ahondando en la vida de los habitantes de esta aldea, llegamos a conocer a Astérix y a Obelix, sus personajes más divertidos y quienes cuentan en su haber con el mayor número de aplastantes victorias ante los ejércitos romanos.

Y precisamente han sido estas insistentes derrotas y el conocimiento de la existencia de la famosa poción, lo que ha motivado que en esta superdivertida aventura informatizada para Sega, el mismísimo Cesar en persona decidiera enviar a sus legiones con el único objetivo de raptar al mago Panoramix y hacerse con la fórmula de la pócima. Si ésto llegase a ocurrir, el Cesar poseeriá el ejército más poderoso al Este de Finisterre.

Como es de esperar, nuestro amigo Asterix no va a permitir que el romano se salga con la suya.

Y éste, atrevido aventurero, es precisamente tu papel en esta historia-cómic-juego: acompañar a Aterix y a Obelix, guiarlos hasta las mismas puertas del palacio del Cesar y liberar al anciano mago, que ya se encuentra encerrado en una fría y húmeda mazmorra.

Astérix y Obélix protagonizarán muy pronto una genial aventura en nuestras consolas Sega. Romanos... ¡temblad!

Para llegar hasta aquí tendrás que vivir toda una alocada carrera contra los elementos, meteorológicos y humanos, que tratarán insistentemente dejar huellas del tamaño de un Menhir en tu insípida cabeza.

Como véis, la historia se presenta sumamente prometedora. Nosotros, como somos unos enchufados, ya hemos tenido la





oportunidad de ver este sensacional cartucho y os podemos asegurar que el juego tiene los ingredientes necesarios como para aspirar a encabezar las listas de éxitos por mucho tiempo.

Según hemos comprobado, se trata de un arcade plagado de fases que tienen lugar a lo largo y ancho del Imperio y en las que se mezclan la habilidad digna de todo buen juego diversor con ciertas ciertas dosis de inteligencia objetil (léase cojo objeto aquí, utilizo objeto allá).

Soldados romanos, jabalíes, Cónsules, Césares, Master Systemeros y Mega Driveros, iros preparando porque Astérix viene directo hacia vosotros.

SHADOW OF THE BEAST™

Y llegó la bestia...

El título que tenemos ante nosotros es, sin duda, una de las piezas clave en la historia de los videojuegos. Por eso, amigo, si eres de los que gustan de experimentar emociones fuertes, de los que presumen de reconocer un buen programa a diez kilómetros a la redonda y de quienes saben disfrutar al máximo ante la calidad, entones, seguro que ya estás empezando a darte cuenta de qué estamos hablando...

Hace muchos años, en una noche sin luna ni estrellas, un niño fué raptado ante la presencia de sus padres. Los gritos de dolor de los familiares no pudieron convencer a los crueles y espectrales seres: los sanguinarios secuaces de Maletoth, el Señor de la Bestia, habían hecho bien su trabajo.

Se dirigieron hacia la guarida del todopoderoso ser atravesando las tierras negras de Necrópolis. Los magos y sacerdotes de la oscuridad esperaban impacientes la llegada del, hasta entonces, pequeño infante.

A partir de ese momento, la cámara de la creación de Maletoth, se convirtió en el hogar de la criatura.

Allí se encontraban las más horribles creaciones, humanas e inhumanas, abominables mutaciones surgidas de crueles experimentos.



Los magos le alimentaron durante años a base de pócimas secretas, compuestas por la sangre de las más temibles criaturas. Poco a poco el niño fué cambiando y convirtiéndose en una auténtica bestia de increíble agilidad, poder, fuerza y resistencia. Además, una hipnosis diaria de más de seis horas le había borrado completamente todos los recuerdos de su niñez. A partir de ese momento, la bestia se convirtió en el mensajero particular de Maletoth. ¡La creación estaba concluída!.

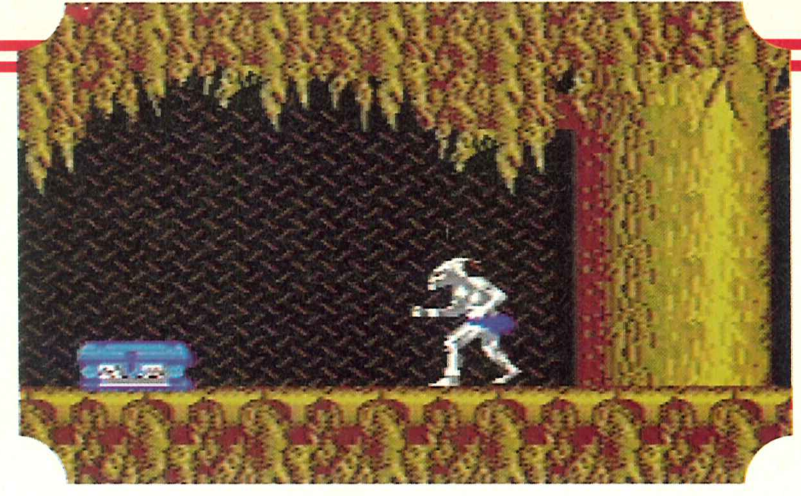
Pero un día..., a través de una esfera mágiva tuvo una visión horrible que sacudió sus siete sentidos y sus dos corazones: la imagen de varias personas a punto de ser sacrificadas, personas desconocidas, o casi...

El pensamiento tomó forma, y por la esfera desfilaron las imágenes de los miembros de todo su pueblo, toda su familia en el altar del sacrificio.

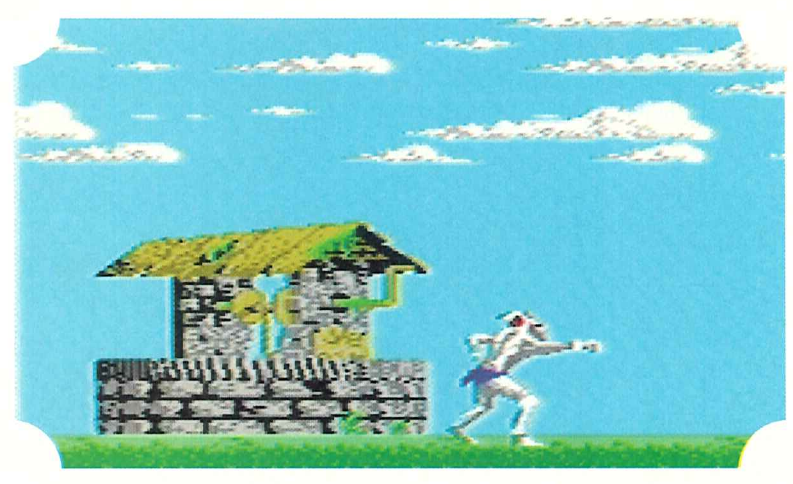
Él mismo, en forma de bestia, había sido uno de los responsables de estos sacrificios, incluso había colaborado dando información al enemigo.

¿Qué podía hacer ahora?... no podía soportar tanto dolor. Lanzó un espantoso aullido en forma de desafío y lanzó la esfera contra una gran piedra, rompiéndola en mil pedazos.

A partir de entoces, la bestia juró venganza y se lanzó en busca del cruel y poderoso Maletoth. Lo único que deseaba era acabar con dicho ser y recuperar su forma humana, usurpada años atrás por los hechiceros y magos del Señor de la Bestia.



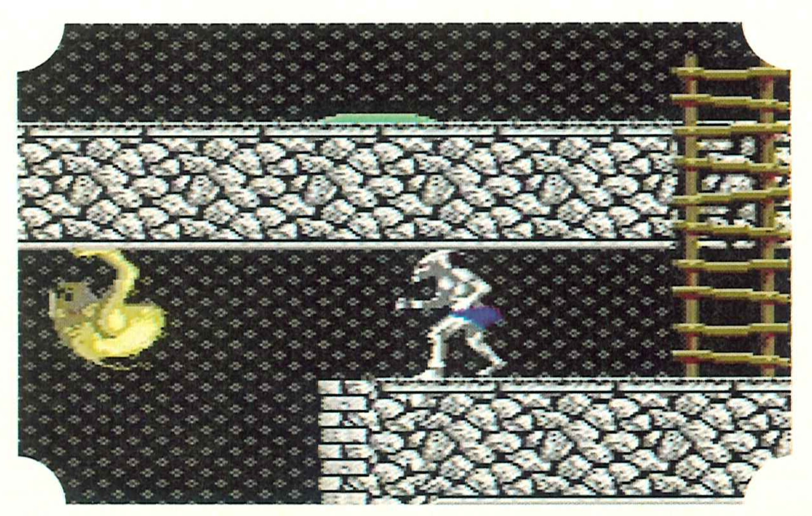
Un misterioso cofre encierra oscuros y útiles objetos. ¿De qué modo podremos abrirlo?. Un poderoso puñetazo y asunto resuelto.



Este acogedor pozillo sólo nos servirá para salir de las profundidades del complejo cavernario. No pierdas el tiempo intentando entrar.



El guardián de la esfera espera nuestra llegada. Esa potente llamarada nos hace pensar que nuestra presencia no es de su agrado.





Tecmagik nos presenta en exclusiva, la versión para Master System del siempre increíble e inconmensurable Shadow of the Beast.

Cuando hace un par de años Psygnosis lanzó este juego para los ordenadores, rompió los esquemas de todo el software mundial. Los gráficos más perfectos jamás creados, una musica alucinante del maestro Whittaker, trece planos diferentes de movimiento en pantalla, cientos de colores y un compendio más que impresionante de detalles de calidad sin límites.

Todo ello formaba un cóctel explosivo que acabó por convertir a Shadow of the Beast en el juego más vendido del año y en el ganador de varios e importantes premios en toda Europa. La leyenda había nacido.

Ahora, bajo las sabias manos de los tecnimagos de Birmingham, Tecmagik para los amigos, ha renacido la leyenda bajo el prometedor nombre de Shadow of the Beast, Master Mix 92.

Las características mas impresionantes del juego se han mantenido fieles al original:, varios planos de scroll, más de cien enemigos deiferentes, seis monstruos fin de fase de increíbles proporciones y fiereza sin igual, misterios y puzzles que resolver mediante el uso de ciertos objetos, una banda sonora y efectos especiales espectaculares y más y más detalles que tendréis que descubrir vosotros mismos.

Además de crear una versión muy cercana al original, los muchachos de Tecmagik han sabido aumentar la diversión y la grandeza del juego, dándole más importancia al uso de objetos. Por medio de un interesante menú tendremos que utilizar llaves, pócimas que nos proporcionarán mayor poder de salto, energía extra o incluso alguna que otra sorpresilla desagradable.

Prepárate para surcar las seis inmensas, misteriosas, épicas y vastas zonas de los increibles dominios de Maletoth: las montañas y bosques de Necrópolis, el pozo mágico, el complejo cavernario, la fortaleza del Señor de la Bestia, el mundo subterráneo y el tétrico cementerio. Todo un derroche de fantasía y buen hacer paisajístico que nos sitúan ante uno de los mayores mapeados que jamás se hayan podido hacer para nuestra Master.

Hay que reconocer que no se puede pedir más, la Master está de enhorabuena por recibir a uno de los mejores juegos de todos los tiempos pasados y futuros y que sin duda volverá a crear escuela en el mundo de las consolas.

Ahora sólo queda esperar paciente, anhelante y emotivamente a que aparezca en el mercado este genial Shadow of the Beast, Master Mix 92, la leyenda hecha juego.

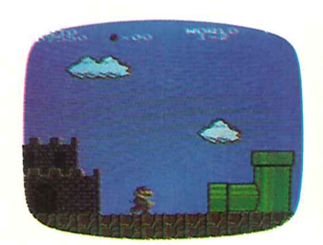


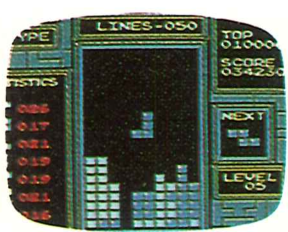
Y&R

DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total: Super Set™.
Para disfrutar el reto de la acción con cuatro jugadores.
Es una nueva dimensión en videojuegos. Prepárate
para la aventura sin límite.
Y si aún quieres más diversión, completa tu Super Set™
con el NES Advantage™ y el NES Max™.
Dos joysticks profesionales con la más avanzada
tecnología Nintendo.
Comienza la cuenta atrás. Corre a tu tienda a por un
auténtico 4×4. La diversión total para toda la familia.









Triple cartucho que incluye:
- SUPER MARIO BROS.™
- TETRIS.™
- NINTENDO WORLD CUP.™



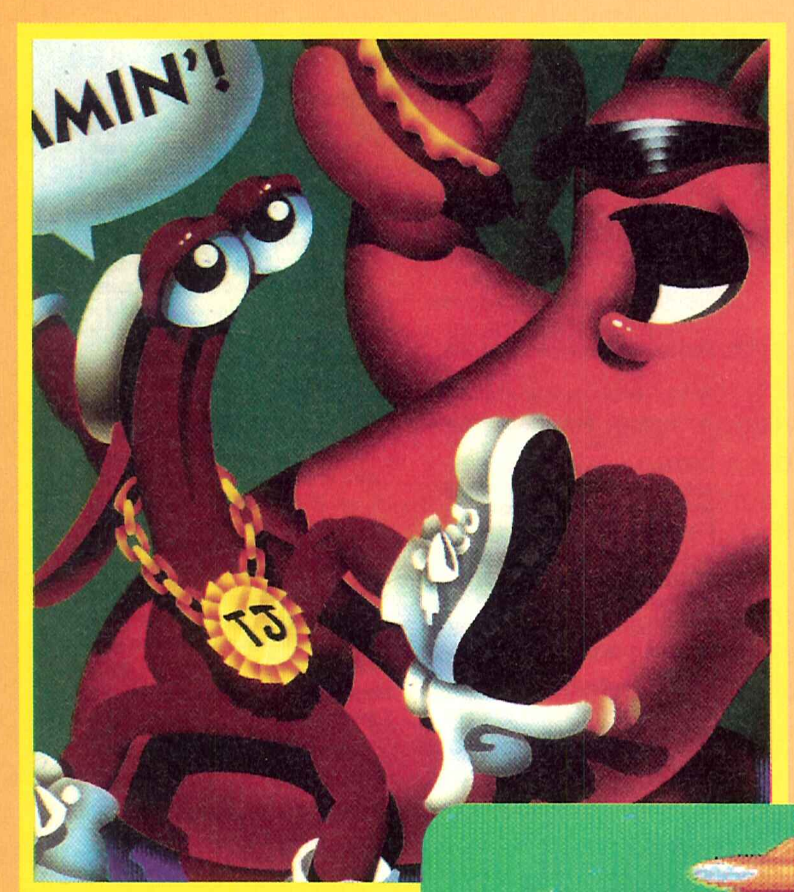


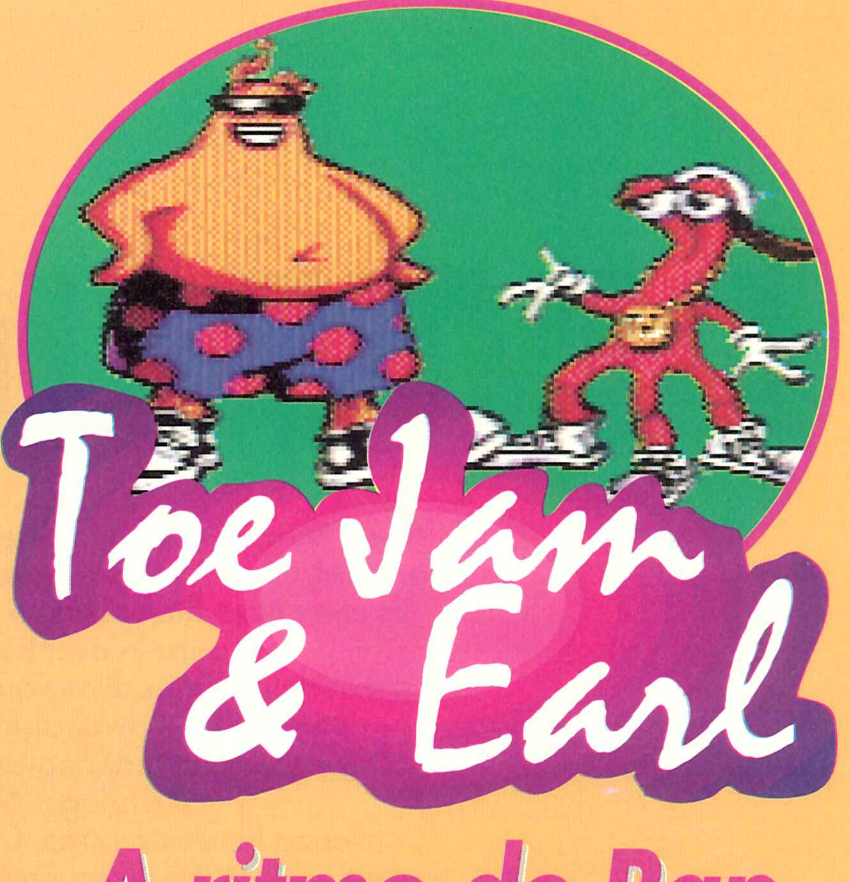
Distribuidor exclusivo para España

Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74









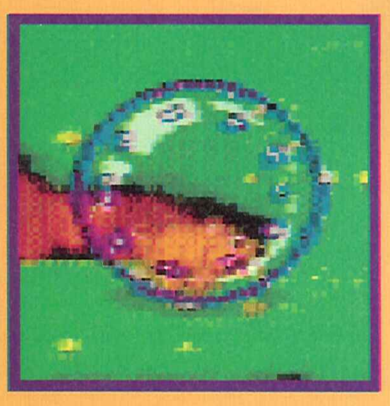
Toe Jam & Earl

A ritmo de Rap





Si te cansas de jugar por unos instantes, no te preocupes, Toe Jam y Earl sabrán en qué emplear ese tiempo.



Sólo si pasáis de puntillas al lado de este topo "embolado" evitaréis que os aplaste cual tomate sonrojado.

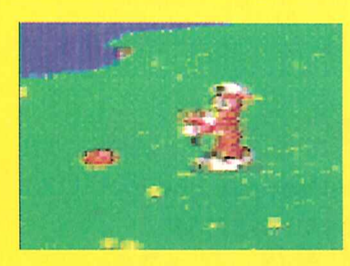


El doctor loco os atacará jeringuilla en mano. Su impacto será mortal de innecesidad...



Las "habilidades"

Toe Jam y Earl nos demostrarán que no sólo saben cantar, sino también lanzar tomates con tirachinas, correr, nadar con flotador, bailar al son de su "Megacassette", volar, dormir a pierna suelta y saltar sobre muelles... ¡y éstas no son todas sus habilidades!









Huelga contar la desgraciada odisea de estos dos seres extraterrestres que, cuales manzanas de Newton, aterrizaron de golpe en nuestros cándidos corazones (os remitimos al número anterior).

Dejémonos, por tanto, de historias, y vayamos al juego. Éste consta de veinte fases a lo largo y ancho de las cuales tendremos que tratar de encontrar las nueve partes de la nave de nuestros amigos, que ha quedado totalmente destrozada tras su colisión contra la Tierra. A lo largo de nuestro absolutamente disparatado recorrido nos encontraremos con diablillos regordetes, enjambres de abejas, doctores locos, angelitos, bailarinas, buzones mutantes, amas de casa peligrosas... todos ellos reunidos con el único fin de impedir que nuestros colegas raperos acaben siendo felices en su desafortunado destierro espacial.

El sistema de juego es muy sencillo ya que, a pesar de estar todo completamente plagado de objetos, no deberás complicarte la vida tratando de guardarlos y llevarlos a otro sitio para que luego te dejen pasar y después... (bueno, tú ya nos entiendes), sino que casi todo lo que recojas será de efecto inmediato, o mejor dicho, de sorpresa y carcajada instantáneas.

Tú, por eso, procura coger todo lo que encuentres en tu camino, porque en cada rincón de este original mundo encontrarás una excusa para la diversión.





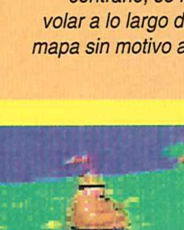
▲ *Para no perder energía cuando entréis en el agua debéis tener puesto el flotador del caballito loco...*

▼ *Si contestáis al teléfono tendréis acceso a algunas partes ocultas del mapa.*





▲ *Cupido, armado con sus flechas amorosas, intentará alcanzarte con alguna de ellas. Su contacto te cambiará los controles de tu Pad. Papa Noel, por el contrario, se limitará a volar a lo largo de todo el mapa sin motivo aparente.*







HOBBY CONSOLAS

Vaya par de zánganos

Dos nuevos héroes de Mega Drive acaban de nacer como protagonistas que marcarán un hito en la historia consolera por su excelente sentido del humor y su intachable desvergüenza y zanganismo.

El juego, sin embargo, también podría destacar, y de hecho lo hace, por sus intachables gráficos o por su innumerable cantidad de sonidillos y músicas "rapeantes", que harán sin duda las delicias de los más bailones del lugar. ¡Y además hasta se puede jugar por parejas...¡ ¡Tope!

Si quieres pasarlo en grande frente a tu consola, disfrutando de un cartucho original y completamente diferente a todo lo visto, y hasta soltar de vez en cuando alguna que otra carcajada , no te lo pienses más... Toe Jam & Earl.

The Elf

HOBBY CONSOLAS

Unas "notas" muy altas

Lo primero que sorprende de este cartuchero título son las notas, tanto musicales como humorísticas, que desfilan, cual película de El Gordo y el Flaco, a velocidades de vértigo por nuestra verde y pixelada pantalleja.

Después, te vas fijando más detenidamente: gráficos diferentes, ritmos callejeros rapeamente "mixeados" y jugabilidades dignas de cartucho exportable a toda la galaxia.

Todo por la máxima universal de divertir con naturalidad a la raza más castigadora de este mundo y el que viene: los consoleros empedernidos (aunque no estén enmascarados, como el que suscribe).

Descalabrada e impunemente diversor. Un título anormal.

El consolero enmascarado

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Poquito a poquito...

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 20



82



90



86



El gran sonido y la terrible simpatía que destila por los cuatro costados.

Lo mal que se lo estamos haciendo pasar los humanos a estos pobres extraterrestres.



87







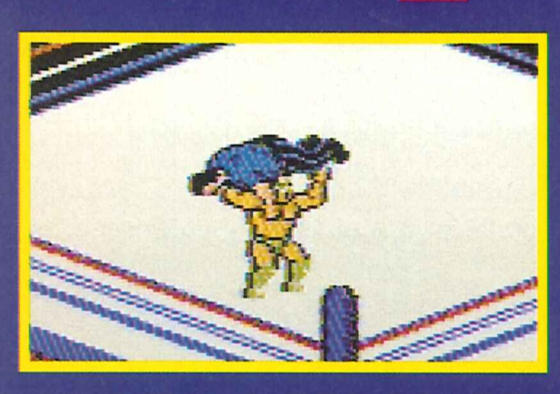
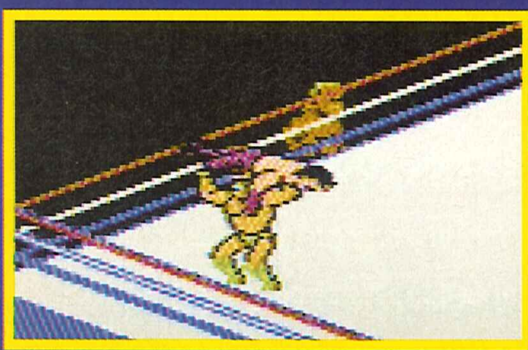
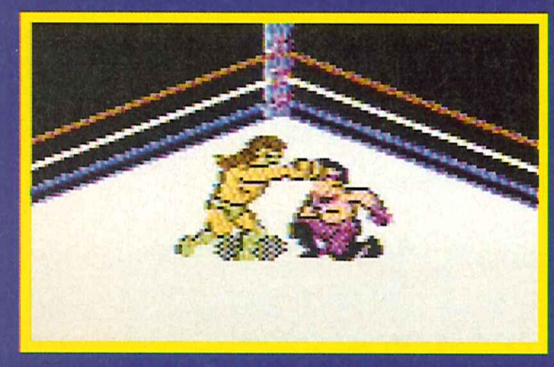
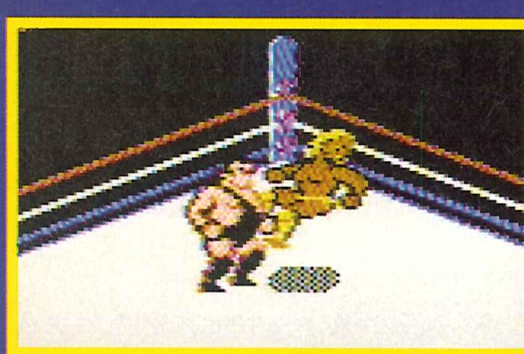
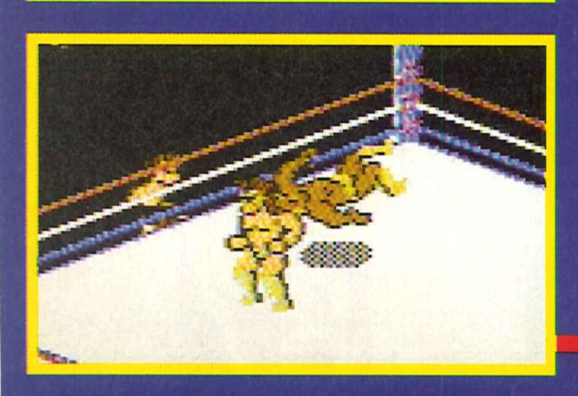
En algunas ocasiones esto de convertir un nombre famoso en un videojuego ha resultado un poco frustrante para quienes esperaban ver toda la espectacularidad de sus ídolos reflejada en su ordenador o consola. Pero los señores de Acclaim han querido demostrar una vez más dónde está la calidad y, basándose en el super-atractivo tema del wrestling, han logrado realizar un juego completísimo, lleno de golpes, llaves y multitud de interesantes y divertidas opciones.

En primer lugar tendremos la oportunidad de poder elegir el número de jugadores y la configuración de los combates. Así, podremos luchar contra la consola, contra otro jugador o ambos contra la máquina en "equipos" de uno, dos o tres "Wrestles". Pero si amplias son las posibilidades, mayores y más variadas serán las características de los luchadores y su amalgama de golpes, que alcanzan un grado de realismo realmente impresionante.

Prepárate para un viaje al mismísimo Madison Square Garden...

WRESTLEMANIA

Los dioses de la lona

Un detalle fundamental del juego son los diferentes golpes que podemos asestarles a nuestros adversarios.

Estos, a su vez, son distintos para cada luchador, es decir, que cada uno tiene su estilo propio y personalidad golpeadora.

A los consabidos puñetazos, codazos, suplex, patadas, clavijas, vuelcos y golpes de cara, habituales en todo combate que se precie, podréis añadir los propios de cada bestiajo en particular,como el apretón Hulkster, el golpe Warrior, el golpe adormecedor, el codazo atómico, el golpe Boss Man, el ahorcón o la caída atómica.

En caso de que el contrario te esté golpeando con más asiduidad de la esperada, tienes la opción de abandonar momentáneamente el cuadrilátero para descansar, aunque tal vez tu contrincante, consciente de su superioridad, te persiga hasta que te haga morder definitivamente el polvo.



La diversión hecha puñetazo

Bajo la apariencia de un inocente cartucho, se esconde una nueva dosis de gigantes pintados, palabras amenazadoras, enfrentamientos poco decorosos y público sediento de fanfarronadas.

Es decir, que todo aquello que sirve para que un juego con buenos gráficos, mejores sonidos e incalculables peleas diversoras, te enganche por las patillas, se encuentra aquí reunido.

Otro positivo a sumar en la larga lista de éxitos bienhechores que unos señoritos llenos de licencias (léase Acclaim), han osado realizar para la casa del hermano Mario.

Retorcidamente destinado a jóvenes empleados, románticos de segunda y obsesos del golpe. Todo tuyo.

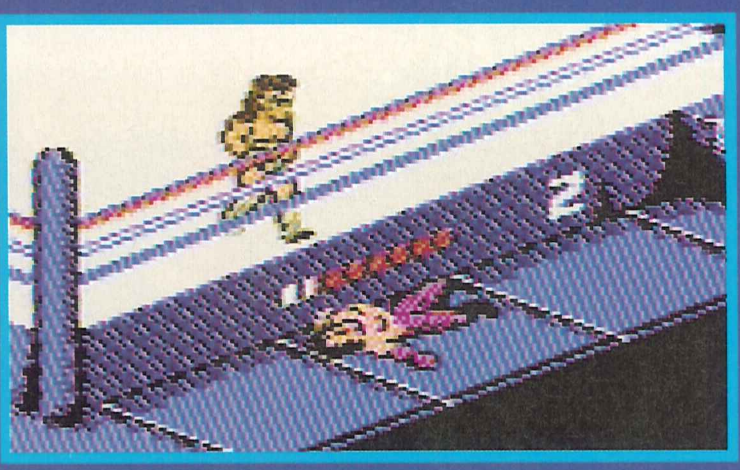
J.L. "Skywalker"







Macho King, El Último Guerrero, Rhavishing Rick, Brutus "El Barbero", Hulk Hogan, Hacksaw Jim, Big Boss Man y Andre The Giant serán los encargados de hacértelo pasar en grande

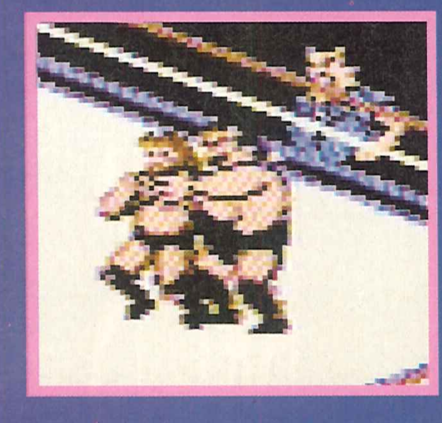


Si tu cuerpo "besa" el exterior del ring involuntariamente y no quieres perder el combate, deberás regresar a éste antes de que pasen diez segundos.

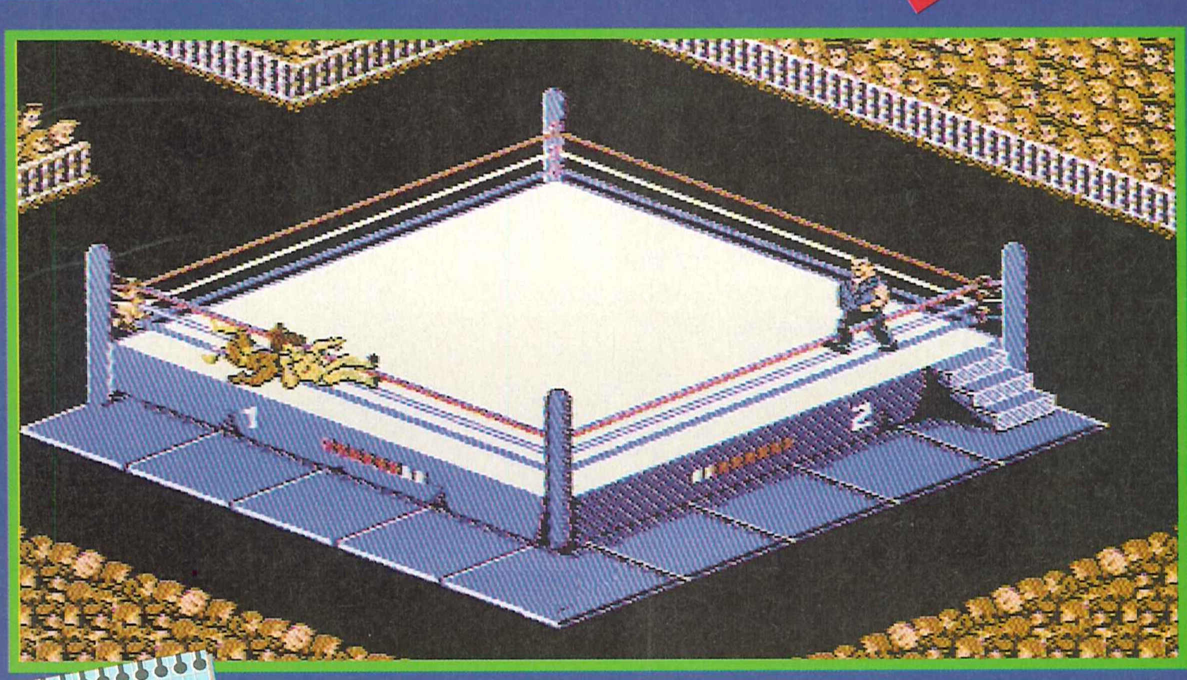


Rencores aparte...

Lo importante es participar, pero si eres derrotado, tendrás la oportunidad de disfrutar de cuantas revanchas sean necesarias para devolverle los golpes al bestia que ha mancillado tu honor...



Andre The Giant está realizando, para deleite de un público ansioso de espectáculo, un "pequeño" ahorcón bajo la atenta mirada de Big Boss Man (El Poli Loco).



El juego permite seleccionar equipos de dos o tres "Wrestles", que podremos permutar en cualquier momento del combate, y sólo con verdaderas dotes de estretegas coseguiremos nuestro objetivo de derrotar a los adversarios. El luchador que en ese momento no esté actuando recargará su energía y podrá volver al ring con renovadas fuerzas.. En la instantanea podéis comprobar como El Poli Loco no aguanta desde su posición de observador y decide tomar cartas en el asunto...

HOBBY CONSOLAS

Vive el espectáculo en tu NES

La NES ya tiene experiencia en esto de los juegos de wrestling, pero hay que reconocer que este Wrestlemania Challenge es el más completo y de mayor calidad de todos cuantos ha visto hasta el momento.

Este cartucho incluye nada más y nada menos que a los ocho wrestlers más populares del universo terráqueo y gracias a sus excelentes gráficos podrás reconocer al instante a tus ídolos favoritos: Hulk Hogan, Ultimate Warrior, André el gigante, etc..,

Un cartucho de cualidades golpísticas y adictivas que nos va a mantener pegados y pegándonos durante mucho tiempo junto a nuestra cajita gris.

El consolero enmascarado

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

ACCLAIM

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: no tiene

Dificultad: Proporcional a la inteligencia del contrincante.











Su realización general y los personajes.



Que no traiga un disfraz para ponérselo uno mientras lucha.





SEGA



BONANZA BROS.

Badville, 5:45 A.M. La ciudad con el índice de criminalidad y hurtos varios más alto del planeta permanece tranquila, como ensimismada en su propia desdicha. Dos sigilosas figuras vagabundean por las inmediaciones del Gran Casino. ¿Quiénes son?, ¿qué hacen allí?, ¿por qué hacen tanto ruido?

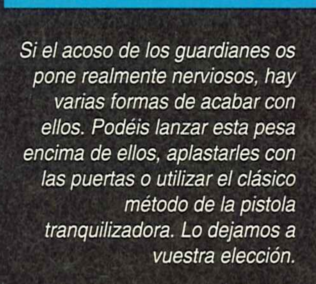
Son los Bonanza Bros, Robo y Mobo, los ladrones más torpes y ruidosos que puedas echarte a la cara.

Pero comencemos la historia desde el principio. Los hermanos Bonanza se encontraban pasando unas largas vacaciones en la celda más fría y húmeda de la ciudad, hasta que al alcalde y al jefe de policía se les ocurrió hacerles una proposición: si eran capaces de conseguir pruebas para culpar a los individuos más corruptos de la ciudad, serían liberados.

La mansión de un millonario, el Casino, la Casa de la Moneda, una joyería, o una misteriosa pirámide, serán algunos de los diez laberínticos decorados que nuestros amigos deberán recorrer con la intención de encontrar documentos, disquetes o cualquier otro objeto que pueda ayudarles a conseguir su libertad.

Por supuesto, en su camino no faltarán numerosos vigilantes y perros peligrosos que tratarán de ponerles las cosas un poco más difíciles.

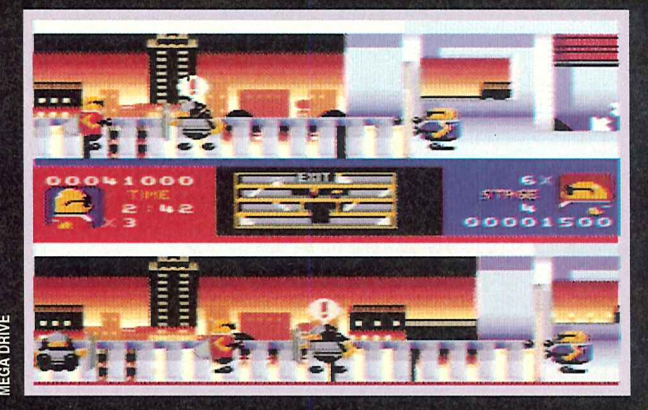
Pero eso no nos importa, porque cuanto más difícil lo tengan ellos, más divertido lo tendremos nosotros.



MASTER SYSTEM

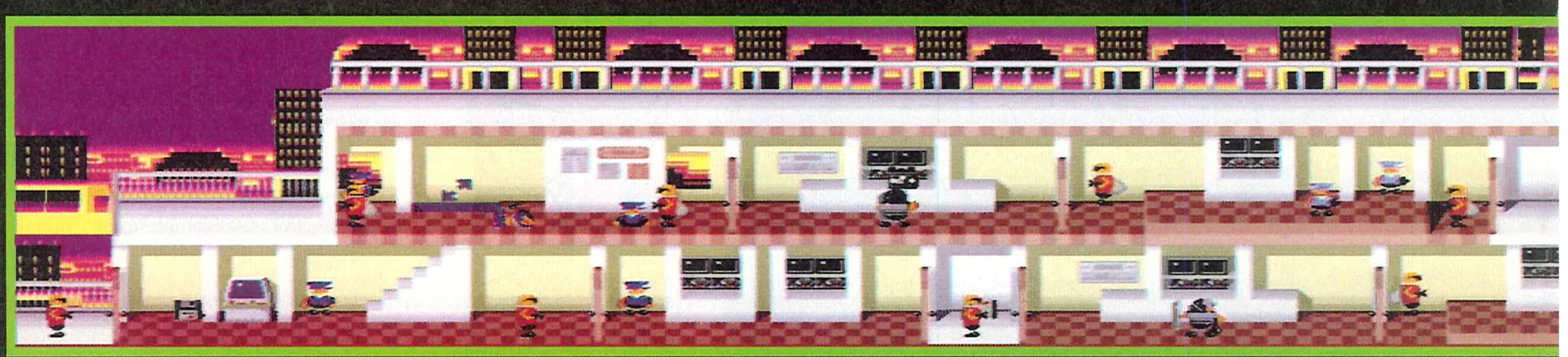


MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

Si el acoso de los guardianes os pone realmente nerviosos, hay varias formas de acabar con ellos. Podéis lanzar esta pesa encima de ellos, aplastarles con las puertas o utilizar el clásico método de la pistola tranquilizadora. Lo dejamos a vuestra elección.



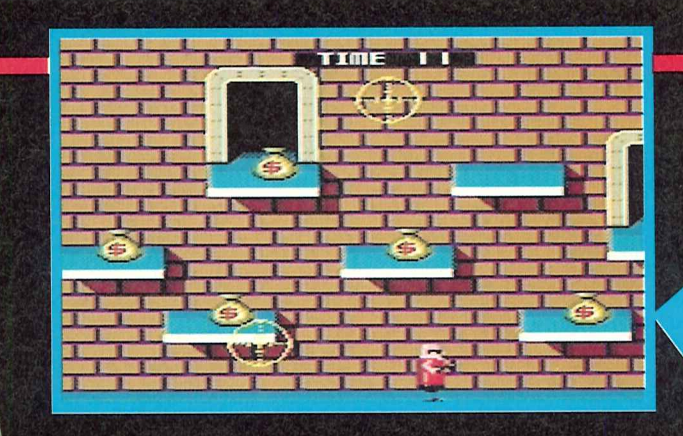
¡Bravo por los hermanos Bonanza!

Esta magnífica conversión de la espectacular recreativa de Sega, nos llega en un genial doblete para Master y Mega Drive. Ambas versiones, -como las cabezotas de los protagonistas-, han salido totalmente redondas y brillantes: estupendos, originalísimos y mega simpáticos gráficos, increíbles efectos sonoros y golpes de gracia y humor salpicando todo el juego. ¡Casi nada!

Esto en cuanto a lo común, en cuanto a lo diferente, decir que, por alguna oscura razón, los niveles de bonus sólo aparecen en la versión Master, mientras que en la Mega Drive pueden participar dos jugadores simultáneamente.

Adicción y emoción fuera de toda duda. Un súper juego apropiado para todo tipo de público.

The Elf



Pantallas de Bonus

Exclusivamente en la versión Master System, encontraremos al final de las fases 2, 4 y 7 unas divertidas e ingeniosas fasecillas que nos permitirán, -si es que somos capaces de hacerlo todo bien-, obtener hasta 10.000 puntos.' Nuestro objetivo será coger todas las sacas de dinero antes de que caigan sobre nosotros unas miras telescópicas muy poco amistosas.



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM



La participación de dos jugadores en el Bonanza Bros para Mega Drive es más que recomendable: cada uno puede ir por su camino y encontrarse en la salida del nivel.

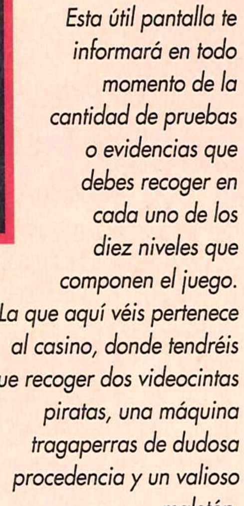
Calidad simpaticona

Robo y Mobo, cual pareja cinematográfica de tintes cómicos, tiene todas las posibilidades de conseguir altísimas cotas de disfrute trepidante entre la masa "Segaora".

Basado en una recreativa regocijante llena de buenos gráficos, las versiones que nos ocupan son toda una alabanza a la fidelidad maquinera. Tanto en un caso como en el otro, los gráficos son simpaticonamente depurados, y las melodías y FX ambientan lo suyo en una carrera contra el reloj policial que atraerá tanto a los usuarios matamarcianos como a los calmados descubridores de mundos.

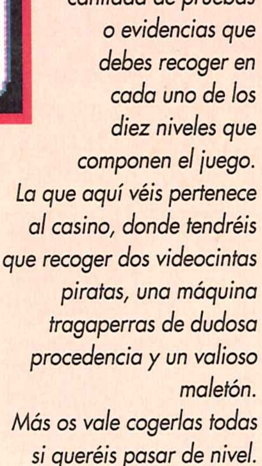
Una carga de profundidad que llega directa al corazón adictivo que todo consolero lleva dentro. Birrecomendable.

J.L. "Skywalker"



Pantalla de pruebas

Esta útil pantalla te informará en todo momento de la cantidad de pruebas o evidencias que debes recoger en cada uno de los diez niveles que componen el juego. La que aquí véis pertenece al casino, donde tendréis que recoger dos videocintas piratas, una máquina tragaperras de dudosa procedencia y un valioso maletón. Más os vale cogerlas todas si queréis pasar de nivel.





LAS PUNTUACIONES

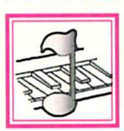



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Casi ninguna, un poco de empeño y...
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 10 niveles

  91

 **La originalidad y colorido de los gráficos**

  90

 **Que no puedan participar dos jugadores en la Master System.**

  88



89

STUN RUNNER

Nuevos amantes de la velocidad

LYNX

Stun Runner es un rango. Lo obtienen únicamente arrojados pilotos que no le temen a nada. La nada se reduce a dos condiciones: la velocidad y el vértigo, no importa el orden.

En el año 2492, porque estas cosas siempre ocurrían en el futuro, este tipo de deporte «definitivo» había cobrado tintes especialmente virulentos. Parece que más que jugarse la honrilla, uno dejaba su vida a merced de una competición a la que cada vez acudían más y más pilotos arriesgados.Los circuitos quedaron reducidos a una misteriosa red laberíntica de tuneles en la que fijaron sus aposentos miles de trampas vivas y muertas.

Comoquiera que nuestra nave mantiene coeficientes de aceleración fijos , nuestra misión debe estructurarse en dos objetivos. El primero guiar al bólido por la parte del tunel que más favorezca la velocidad. Y el segundo esquivar al máximo número posible de enemigos, bien apartándonos, bien destrozándolos con los lásers o bien aprovechando la honda total para eliminar cualquier cosa que se interponga en nuestro camino.

La velocidad a la que debemos realizar todo esto es a veces desmesurada, pero contribuye a crear factores de la talla de la suavidad, rapidez, adicción y todo lo que éstos conllevan: tensión, pericia y reflejos. Y diversión.

HOBBY CONSOLAS

Rapidez ante todo

Si me sorprendió el Hard Drivin' por su gran calidad y semejanzas con la máquina arcade, este Stun Runner, también ex-máquina recreativa, me ha dejado totalmente alucinado.

A parte de su increíble velocidad, gráficos tridimensionales, sonidos y voces digitalizadas, nos encontramos ante más de veinte niveles para explorar y disfutar. Algunos de estos recorridos os pondrán los pelos de punta y provocarán alguna que otra caída de vuestra silla .

Creéme, si quieres sentir el aroma de la velocidad sin sufrir riesgo alguno, -al menos de gravedad-, el Stun Runner de Lynx te parecerá el mejor juego, o al menos el más rápido, que los dioses Atarianos han creado para ti.

El consolero enmascarado

HOBBY CONSOLAS

Frenético

No son buenos los precedentes que Stun Runner traía de los ordenadores. A nadie pareció gustarle el desarrollo excesivamente soso de un argumento que tampoco andaba muy sobrado de originalidad. Es evidente que lo que el runner necesitaba era una máquina dispuesta a cederle los megaherzios suficientes.

La Lynx tiene 16 Mhz para ella solita. Es la cantidad necesaria para que los decorados vengan hacia nosotros con la rapidez suficiente como para poner a prueba nuestros reflejos, pero con la fluidez obvia como para verlos pasar.

Cierto. Stun está basado en una idea mediocre, pero las cualidades técnicas que han sido puestas a su disposición sobran para hacer de él un juego frenético, suave y de calidad gráfica.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ATARI
Nº jugadores: 1
Dificultad: Empieza fácil, al final te hunde.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: entre 20 y 30






El tratamiento de la perspectiva y los sonidos, incluyendo las voces digitalizadas.





Un poco repetitivo

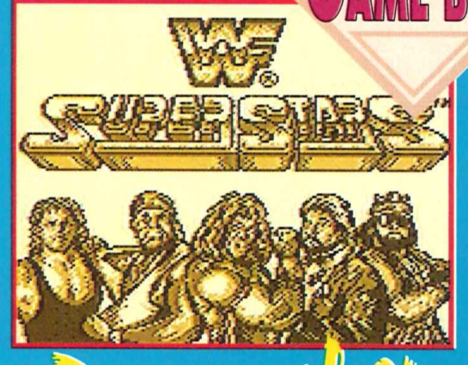



85


¡QUE IDEA!
PARA TU GAMEBOY
Con el nuevo LIGHT BOY sí que vas a llegar
hasta el final ¡consolero aventurero!
Dobla la emoción: LUZ y LUPA, todo en uno.
Hazte con tu LIGHT BOY y PASATELO GAMEBOY
en plena oscuridad.
¡Te regalamos las pilas!
LIGHT BOY
Nintendo GAME BOY
VIC TOKAI INC.
Licenciado por
Nintendo
Official Nintendo Seal of Quality
ERBE
ERBE Software S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 · Madrid 28016
CID FCA!

GAME BOY





Puro sabor americano

Bajo los deslumbrantes avales televisivos de cinco héroes musculosamente americanos, nos llega para gran regocijo colectivo este superespectacular WWF Superstars.

Con un origen inconfundiblemente maquinero, nos propone el desafío de conseguir la corona mundial de Wrestling a través de unos combates excelentemente presentados y realistas a tope.

A lo largo del juego podremos realizar desde las más vulgares "sentadillas" hasta las infames "sillas eléctricas", pasando por los "súplex dorsales" o el "abrazo del Oso", es decir, todas esas llaves que hacen de este deporte un espectáculo inigualable y divertido a tope.

Todo un cúmulo de posibilidades jugátiles en forma de moles humanas.

HULK HOGAN



MACHO KING RANDY SAVAGE



MILLION DOLLAR MAN



Mr. PERFECT



ULTIMATE WARRIOR

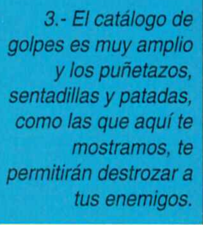


1.- El combate finalizará cuando uno de los dos luchadores inmovilice al otro y la campana suene tres veces.
2.- Si tu contrincante te expulsa del ring mediante alguna maña poco ética deberás regresar antes de que pasen diez segundos si no quieres perder el embite.

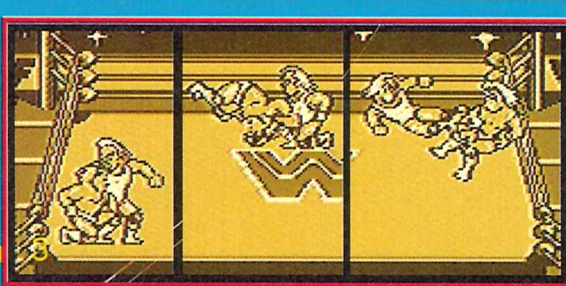








3.- El catálogo de golpes es muy amplio y los puñetazos, sentadillas y patadas, como las que aquí te mostramos, te permitirán destrozar a tus enemigos.



HOBBY CONSOLAS
El wrestling romperá también en la Game Boy

Cual zambombazo navideño llega este cartucho pequeño de tamaño pero gigantesco en diversión, dureza, superhéroes, golpes y tatuajes.

Cartucho duro de jugar y ante el que uno se siente un tanto apabullado debido a su portentosa realización. Gráficos, movimientos y efectos impresionantes acompañan a unas melodías acordes a sus protagonistas y se reúnen en un cúmulo de aciertos pocas veces conseguido.

Ovación de gala para una versión magnífica de los colegas de Acclaim que no desmerece en absoluto del espectáculo real del wrestling. Agárralo como puedas. Merece la pena.

Nikito Nipongo

HOBBY CONSOLAS
Realismo y espectacularidad

El cartucho Wrestlemania de Game Boy reune a los cinco personajes más conocidos dentro del circuito del catch.

Creo que en ninguna otra consola ni versión se ha conseguido el mismo nivel de realismo que en la de la pequeña de Nintendo. Los personajes están estupendamente caracterizados, y sus llaves, torsiones y sus particularísimos rasgos que exhiben combate tras combate, tienden en esta miniversión a la espectacularidad más absoluta.

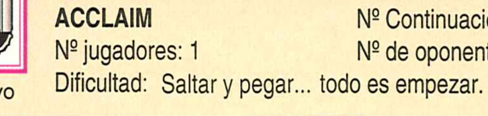
WWF es un cartucho muy recomendable que, más allá de las modas y de cumplir con guiones actuales, refleja una rápida evolución de la Game Boy hacía terrenos mucho más avanzados.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Deportivo



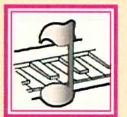
ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Saltar y pegar... todo es empezar.
Nº Continuaciones: 0
Nº de oponentes: 5



93



Sus grandes gráficos, buenos sonidos e incalculable jugabilidad.



87



Que sólo sean cinco los luchadores a elegir.





92



90

GAME GEAR



Diversión en la fábrica

Factory Panic

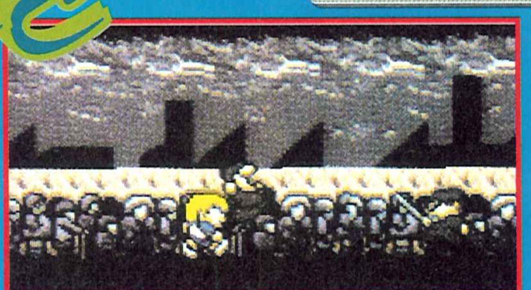
HOBBY CONSOLAS

La adicción viene de los lios

Jamás hubiera pensado que ésto de trabajar repartiendo comida fuera tan dificultoso. Distinguir y separar los objetos que transitan por un circuito cada vez más endiablado se convierte en tarea de neuróticos, y cederles o cortárles el paso en plan apuro dependerá siempre de una cantidad abundante de interruptores.

Menos mal que la música, insistente y divertida, se encargará de darte unos ánimos que, por otro lado, los terribles guardianes intentarán quitarte. Por su parte, los alegres gráficos de las personas que protagonizan este duro y lioso trabajo de reparto, pequeños, regordetes y saltarines, también aportan lo suyo a la hora de mejorar el jueguecito. Lo dicho, una adicción de frenesí.

Giancarlo Vialli



Nuestro protagonista deberá hacer llegar los alimentos a su lugar de destino manejando una complicada red de tuberías, al tiempo que esquiva a los vigilantes de la fábrica.

Empezamos mal. Un individuo chungo se ha hecho con toda la producción de alimentos de una ciudad que, de no mediar la actuación del héroe de turno, parece destinada a sufrir hambre y calamidades.

Y tu misión, seguro que ya te lo has imaginado, va a ser repartir los alimentos entre la población de Segaville una vez que te hayas infiltrado en la factoría del magnate corrupto.

Para ello deberás guiarlos, a través de unos circuitos de cintas transportadoras, hasta las hambrientas y necesitadas bocas de los contribuyentes. Algunos tramos pueden ser cambiados mediante el uso de unos interruptores que cambiarán el sentido de la marcha, pero, ¡cuidado!, porque no creemos que a nadie le haga mucha ilusión comerse una rueda dentada.

Factory Panic es un juego que combina a la perfección el uso de la inteligencia y la habilidad.





HOBBY CONSOLAS

Atómico

Asistencia sanitaria en quince idiomas vas a necesitar para explicar el porqué de unas partidas tan tremendamente portentosas de jugabilidad consolera. Y es que intentar razonar el porqué de una diversión tan brutal es, irónicamente, imposible desde un punto de vista crítico-consolero.

Pero por si ésto no fuera mucho, el programa anda por ahí acompañado de unos gráficos resultonamente potentes y sonidos audiblemente conseguidos.

Un guiño descarado de Sega a sus portatileros para que consola y consolero acaben siendo sólo uno.

La factoría del pánico es, simplemente, alucinante. Un lugar al que debes ir.

J.L."Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Con mucha calma...

Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 4 vueltas.



80





87

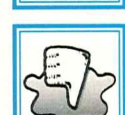




91



Lo superdivertido que es.

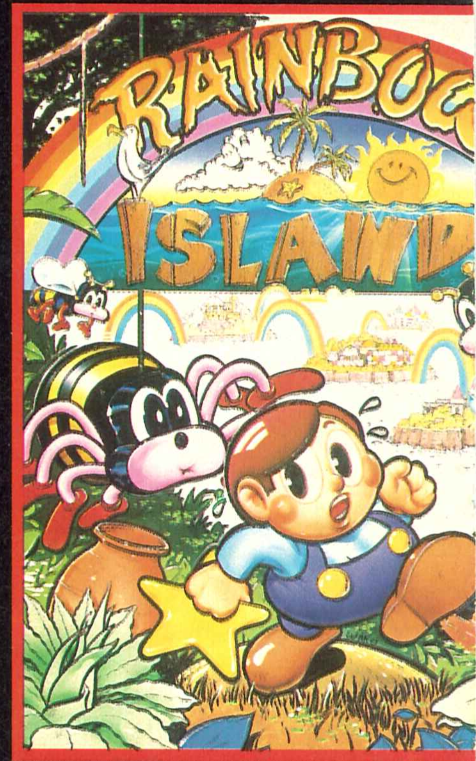


Es demasido bueno

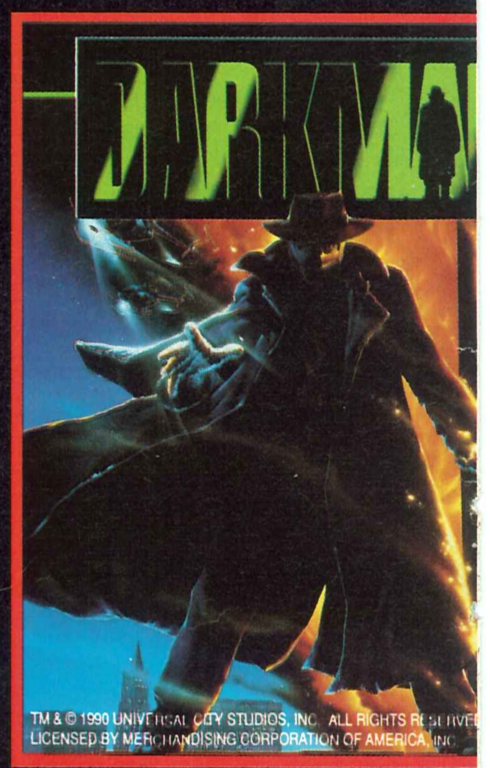


86

ENTRA EN EL MUNDO DE



¡ BUB Y BOB LOS HEROES DEL BUBBLE BOBBLE HAN
ESTA VEZ PARA VERSELAS CON LOS PELIGROS
SIETE ISLAS DEL ARCO IRIS. UN MONTON DE CRI
CONSPIRAN PARA IMPEDIR QUE AVANCES EN CADA
HASTA QUE TE ENFRENTES AL GUARDIAN... LA
DEFINITIVA A TU HABILIDAD.

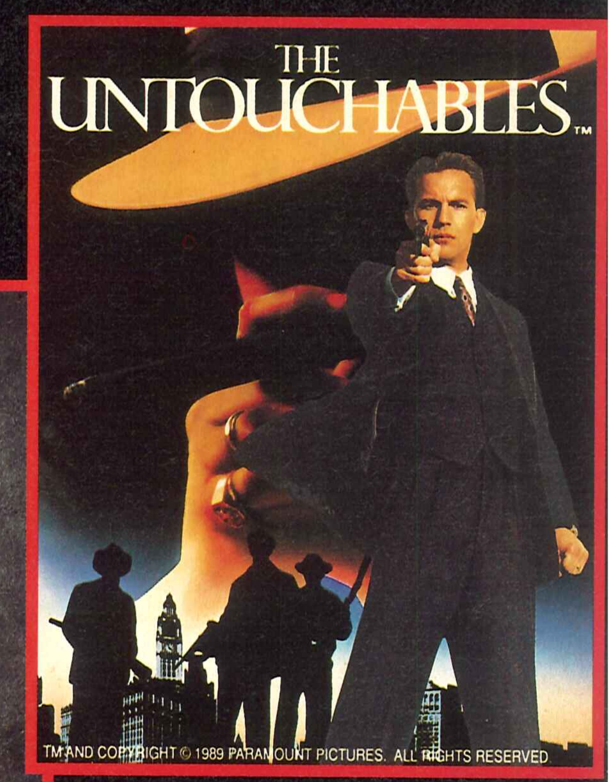


CON LA HABILIDAD DE ADOPTAR LA APARIENCIA DE
PERSONA QUE ELIGE, PEYTON WESTLAKE HA JURAD
DE LOS ASESINOS QUE LE DEJARON DESFIGURA
TU DESEMPEÑARAS EL PAPEL DE WESTLAKE... COMO
EN ESTA EXCITANTE ACCION DE SUSPENSE.

Nintendo®

VUELTO!
DE LAS
ATURAS
NIVEL,
PRUEBA

CUALQUIER
VENGARSE
DO. AHORA
DARKMAN...

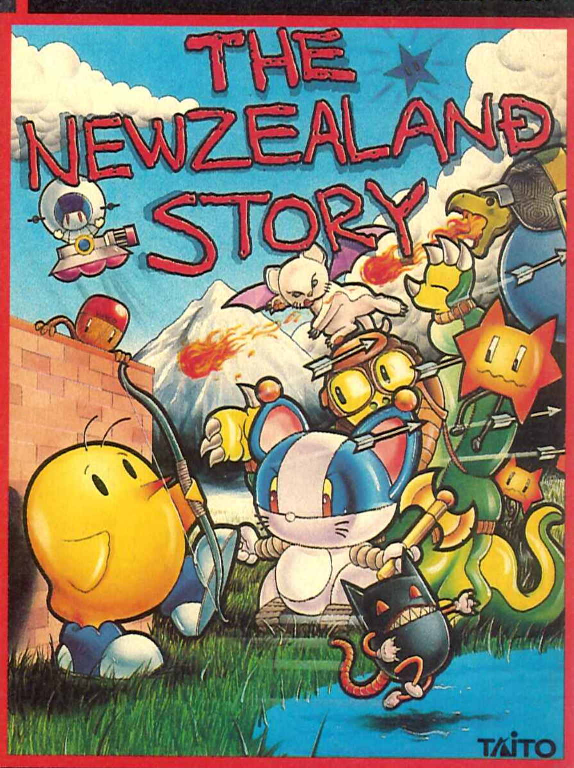


LAS DIFERENTES Y ORIGINALES SECCIONES DE ESTILO ARCADE TE PROPORCIONAN EL CONTROL DE LA PANDILLA DE CRIMNALES DE ELITE DE ELIOT NESS. LA VOLADURA DEL ALMACEN DE MUNICIONES, EL BOMBARDEO EN LA FRONTERA, EL TIROTEO EN EL CALLEJON Y EL DUELO FINAL EN EL TEJADO TE PERMITEN REVIVIR LA EXISTENCIA AL BORDE DEL LIMITE DE ELIOT NESS.

ROBOCOP 2™

ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

A TRAVES DE 12 INCREIBLES NIVELES DE JUEGO ROBOCOP SE ENFRENTA A UN NUEVO ENEMIGO: CAIN, EL MAESTRO DE LA MENTE PSICOPATA QUE HA SIDO TRANSFORMADO POR OCP PARA CONVERTIRSE EN EL ARMA MAS AVANZADA A FIN DE PROTEGER SU MALVADO IMPERIO. ROBOCOP ENTRA EN LA QUE PUEDE SER SU ULTIMA CONFRONTACION: EL PODER DE ROBOCOP CONTRA ROBOCOP.



¿ TIENES LO QUE SE NECESITA PARA VENCER AL BESTIAL WALLY WALRUS Y RESCATAR A SUS TRAVIESOS AMIGOS PARA QUE NO SE CONVIERTAN EN COMPOTA DE KIWI? NO HAY NINGUN JUEGO COMO ESTE... ¡MAS ENEMIGOS, MUSICA INCREIBLE Y LO MEJOR DE LA ACCION QUE HA HABIDO NUNCA EN NINTENDO!

ocean®

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58





TURRICAN

Crónicas de Alterra



Las piedras sagradas

En este fantástico mundo nunca se acaban las sorpresas. Al parecer, los primeros colonos colocaron, mediante campos magnéticos, unas piedras invisibles que flotan en el aire. Sólo podrás descubrirlas si disparas a la posición exacta en la que se encuentran. Si las destruyes con el taladrador cósmico, brotarán múltiples e interesantes objetos. Aquí los tienes:

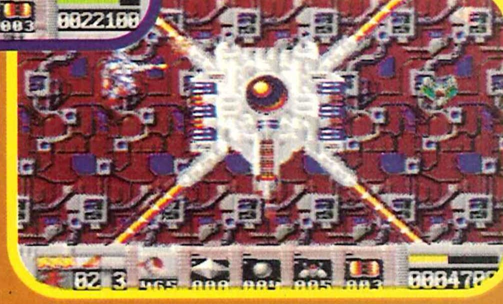
- *(1 Up)- Una valiosísima vida extra.*
- *(P)- Restaura la energía de Turrican.*
- *Convierte el disparo normal en triple y luego en quintuple.*
- *(-)- Activa el rayo láser de gran penetración; ampliable si recoges más.*
- *(+)- Le proporciona inmunidad a Turrican.*
- *(H)- Mina extra.*
- *(G)- Granada extra.*
- *(L)- Barrido de fuego extra.*
- *(Rayo)- Aumenta la longitud del taladrador cósmico.*



Cinco mundos diferentes rebosantes de enemigos aguardan a nuestro robotizado amigo. ¡Qué se ande con ojo y que procure no levantar el dedo del gatillo ni un instante!.







Una repentina y letal tormenta de meteoritos obligará al héroe de Alterra, Turrican, a ponerse bajo cubierto. Utilizar esta torre como paraguas puede ser bastante ingenioso, pero no olvidéis activar el taladrador cósmico por si acaso. A la derecha podéis ver a Turrican atravesando una fase espectacular. Por suerte esta vez está equipado con un ingenioso jet pack, pero más le valdría tener cuidado con las tuberías energéticas.

HOBBY CONSOLAS

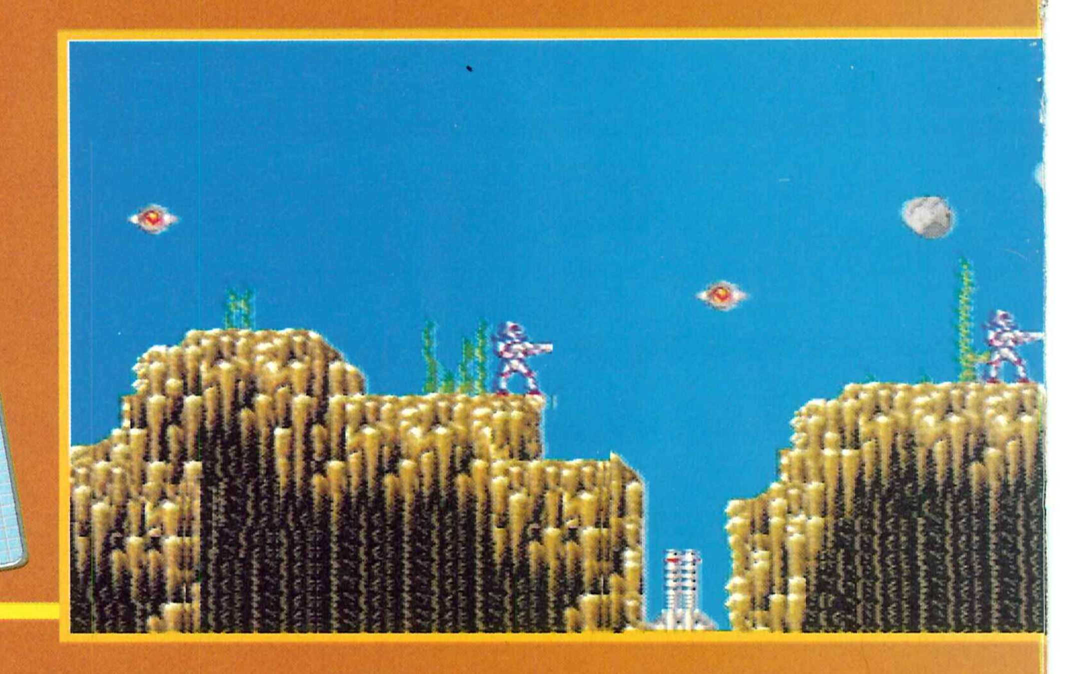
Huracán Turrican

De vueltas con el guerrero definitivo. Agraciado paso por los ordenadores y mucho más especial acometida en la Mega Drive, donde esta especie de huracán metalizado volverá a arrasar una vez más, seguro.

En la conversión no ha habido pérdidas de acción, ni de movimientos, ni, por supuesto, de eficacia en los disparos enemigos. Será posiblemente esta opción, la de dificultad, la que se ha trabajado con especial entereza, pues no en vano se ha conseguido mantener vivo un coeficiente de adicción que puede tornarse explosivo.

Estoy por dar más de un 9 al trabajo de Ballistic. Lo haré cuando acierten a remedar la pantalla de presentación, que contiene uno de los Turricans más feos que he visto jamás. ¡Vaya modelo que han elegido!.

Giancarlo Vialli



Hace no mucho tiempo, apenas dos trienios, en la cercana colonia de Alterra se creó un gran ente biomecánico llamado Morgul (Multiple Organism Unit Link), el cual se encargaba de cuidar de la evolución de todos los animales y plantas que le rodeaban. Todo marchaba a la perfección y los organismos vitales del planeta rebosaban energía por los cinco costados.

Pero lo bueno no dura eternamente y, un mal día, un potente temblor de tierra dió al traste con todas las instalaciones y con el buen hacer de Morgul.

El engendro informático enloqueció y comenzó a crear androides de todo tipo y profesión.

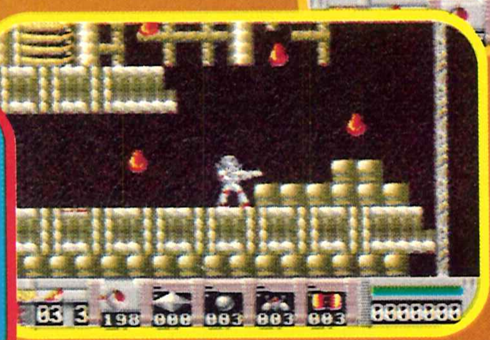
Los pocos colonos que habían sobrevivido a las iras de Morgul, se exprimían la cabeza para buscar una solución.

Dos años más tarde, en una cadena de montaje nació accidentalmente un ser con cerebro de androide y reluciente armadura futurista. Él es ahora el posible héroe de Alterra. Él es Turrican y está totalmente dispuesto a enfrentarse al trastornado ente biológico.





Arriba podeis ver el gran puño que os espera al comienzo de la segunda zona. Por supuesto, sus intenciones son claras y aplastantes: eliminarte lo antes posible.
Si quieres acabar con él en un abrir y cerrar de cartuchos, emplea el taladrador cósmico.









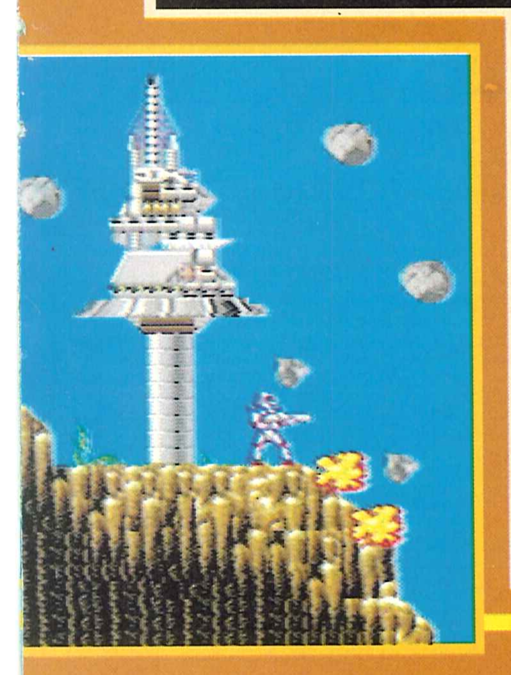
Un nuevo héroe para tu Sega

El jueguecito que tengo en estos momentos ante mi atónitos ojos, se las trae. ¿Qué por qué?. Por nada, por nada... magníficos y suaves scroles en todas direcciones, variedad armamentística increíble, pegadizas musiquillas, adicción insospechada... poca cosa.

Y, por lo visto, a los creadores del juego les debió parecer lo mismo, pues, para que no nos quedáramos con ganas, han decidido meternos al final de cada fase unos enormes monstruos de terrible apariencia y fiereza sin igual que son como para causar el delirio de las masas.

Por todo esto no sería de extrañar que los amantes de la acción frenética levantaran en el Olympo de los videojuegos una estatua en honor de este Turrican. Yo ya estoy poniendo en marcha una colecta...

Nikito Nipongo





Armas para dar y tomar

Uno de los detalles más divertidos de este auténtico Chachi-game es la gran variedad de armamento que nos permite utilizar para "defendernos" de nuestros enemigos. Iros familiarizando con los nombres: Pistola Turrican, Taladrador cósmico, Barrido de fuego, Minas, Granadas horizontales y Sierra biomecánica. Surtidito, ¿no?.
¡Todo sea por aplastar a este ejécito de bichos mutantes y hacer triunfar el bien!

LAS PUNTUACIONES



Acción

BALLISTIC
Nº jugadores: 1
Dificultad: Alta, alta, alta...
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5 mundos

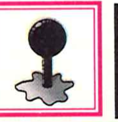


85



80





89



El mapeado GIGANTE



Que las continuaciones te hagan volver al comienzo del mundo



86



SHADOW DANCER

Un Ninja en Occidente







Haciendo honor a un clásico

Rápido como un cocodrilo y perdurable como una telenovela, el ninja maravilloso "made in Sega" acaba de hacer su aparición para la mediana de las oscuras niponas con algo más que buenas maneras jugátiles.

Y es que la lucha titánica entre el bien y el mal no podría resistirse a tan excepcional desfile de gráficos, sonidos y jugabilidades rematadamente orientales que cierran, por el momento, el penúltimo capítulo de esta maravillosa historia de ninjas. Tan sólo un pequeño borrón: la misteriorsa desaparición de uno de los pocos perros bondadosamente útiles del mundo Segaor.

Maquineramente desesperante para dedos imprecisos. Especialmente recomendado a artistas del pad de control.

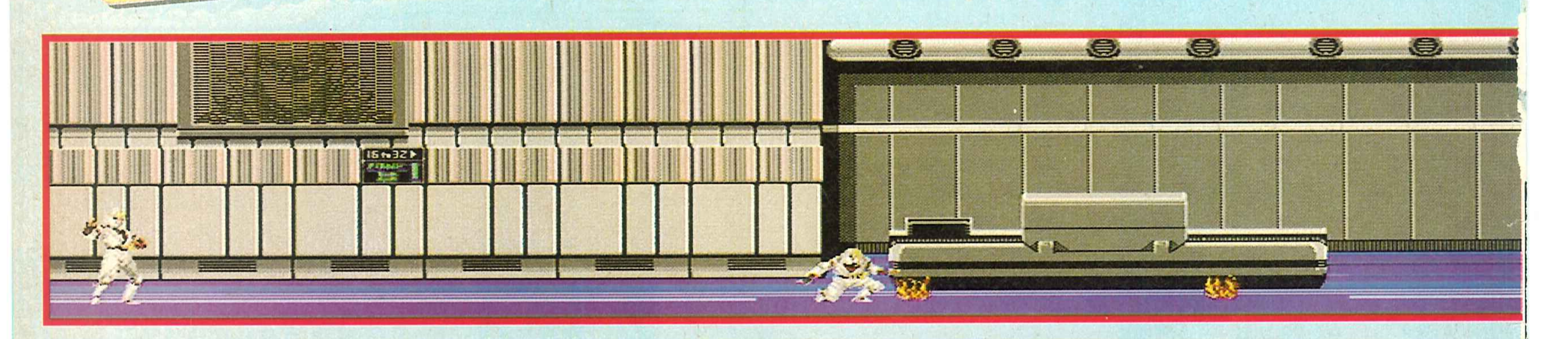
J.L."Skywalker"

Cuando una organización terrorista se propone sabotear a la humanidad de una manera vil y poco ética, la única manera de evitarlo es la contratación de un héroe con ganas de pelea. Y esta es la original tarea que se te ha encomendado realizar en este archiconocido título: salvar a la humanidad de un final ciertamente seguro.

Basado en la recreativa y con poco que ver con la inigualable versión para Mega Drive, el cartucho conserva algunas de las características que convirtieron a este título en un clásico. Así, nos encontramos ante el típico arcade de lucha callejera en el que deberemos recorrer sin descanso un interminable pasillo plagado de ninjas enemigos. Para defendernos disponemos, además de la incomparable fuerza de nuestros puños y piernas, de tres tipos de "furias" arrasadoras, más una ayuda adicional, la que nos proporciona nuestro inseparable perro ninja, que nos permitirá salir de apuros en más de una ocasión.

Con un desarrollo lineal a base de decorados muy bien realizados, con varios planos de movimiento de pantalla y con la presencia de un curioso plantel de individuos malvados, Shadow Dancer ha hecho su aparición ante los incrédulos ojos de los usuarios Mastersisteros.

De momento, ha provocado división de opiniones. Tú tienes la última palabra.





Shadow "Desesperancer"

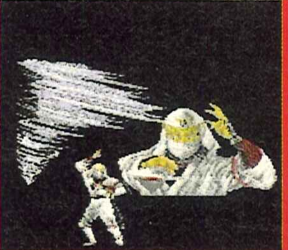
Hay juegos que, por lo histórico de su nombre, no deberían hacer su aparición en otras versiones si éstas no poseen un nivel de calidad tan alto como el de sus predecesoras. Y ésto es exactamente lo que ha ocurrido con Shadow Dancer.

Lo primero que llama negativamente la atención son los bruscos movimientos de pantalla que acompañan a nuestro personaje, quién, además, se ha visto misteriosamente desprovisto de la compañía de su inseparable perro; éste sólo aparece como una especie casi inútil de poder especial y, encima, de forma limitada.

El sonido también es lamentable, así como la dificultad, que roza el límite de lo desesperante. ¡Vamos, que me ha gustado mucho!

The Elf

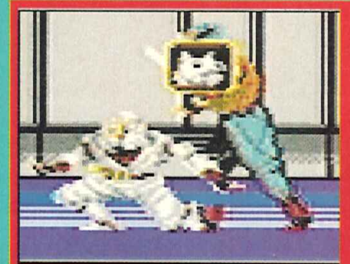
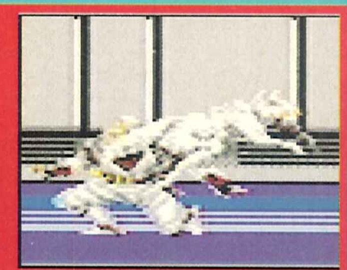
MAGIA POTAGIA

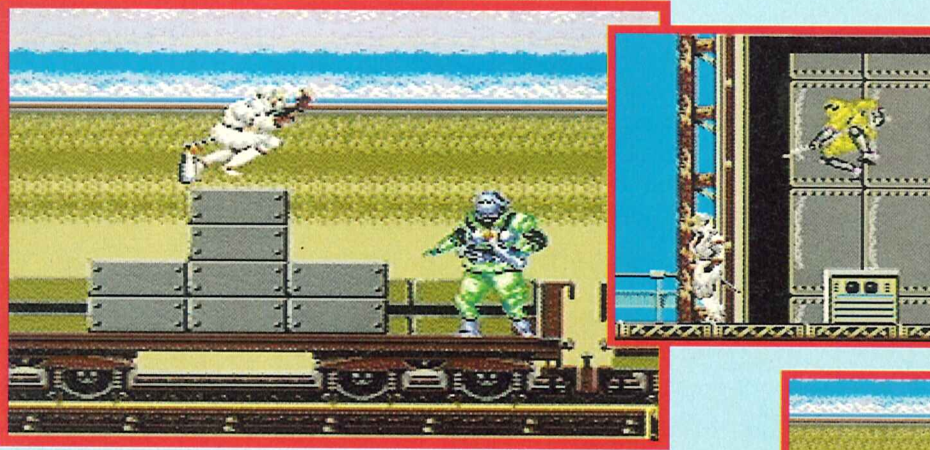




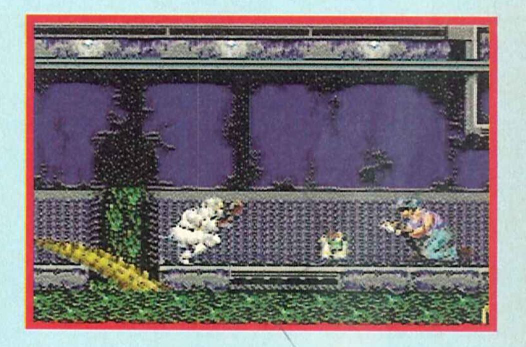
Tres fueron los poderes que le donaron los dioses...
El **Tatsumaki**, que descargará todo el poderío de los ciclones, El **Fire Dog**, que abrasa todo aquello que tenga forma y el **Butsuzo**, o poder mágico de Buda, que descargará toda la ira, y un poco más, sobre aquél incrédulo que ose enfrentarse a tí.

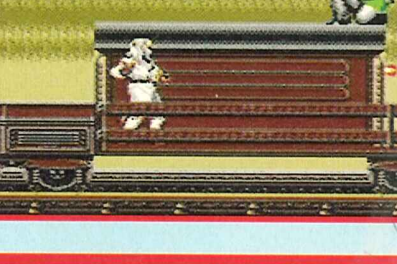
... y uno los señores de Sega.
Al pulsar cierta tecla, aparecerá el perro ninja, quién se abalanzará sobre su víctima y la hará desaparecer.



En este largo ferrocaril sureño, nuestro amigo ninja tendrá que sacar a relucir sus grandes dotes saltarinas, y también las "agacharinas".



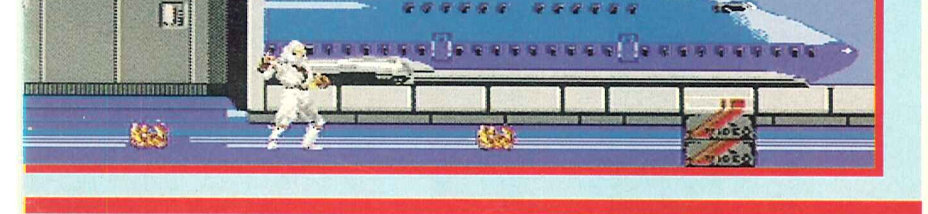


A lo largo de multitud de niveles, nuestra misión, además de llegar con vida al final de cada fase, consistirá en desconectar todas las bombas de relojería que aparecerán tras aniquilar a algunos enemigos.
¡La vida del ninja nunca fué fácil, amigo Masteriano!.

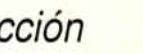


VIDAS GRATIS

Entre fase y fase tendremos la oportunidad de aumentar el número de vidas y puntos. Pero la cosa no va a resultar nada agradable... y si no, mirarle la cara al que va a patearos en este momento.

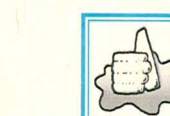
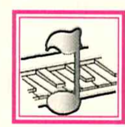


LAS PUNTUACIONES

Acción

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4
Dificultad: Si nosotros te contáramos...






Gráficos	72	La suavidad de algunos scrolles y los gráficos.
Sonido	75	¿Dónde estará el perro?
Jugabilidad	73	



73





Héroe a la fuerza

VIKING CHILD

El tendero loco

Numerosas tiendas proporcionarán al joven vikingo todo tipo de armas y ayudas. Lo que pueda comprar dependerá del oro que haya robado a sus enemigos.

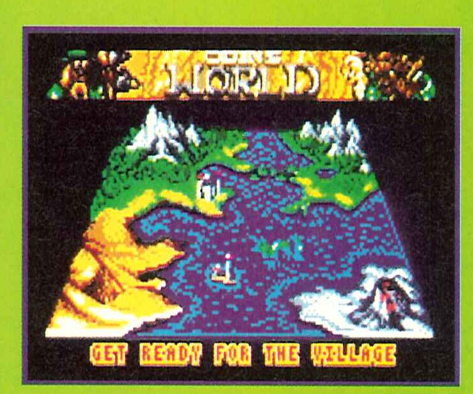
Bombas: *baratas y muy efectivas contra criaturas volantes.*
Bolas: *útiles para eliminar rápidamente a las criaturas terrestres.*
Bombas incendiarias: *recomendables cuando se encuentre acosado por varias criaturas o grandes moles de fin de nivel.*
Bombas de aturdimiento: *muy caras, pero debilitan a todas las criaturas que haya en pantalla para facilitar su destrucción.*
Pócimas de buda: *increiblemente poderosas. Destruyen a todos los enemigos que se encuentren en la pantalla.*

Una milenaria profecía de la mitología vikinga anunciaba la llegada de un enviado que sería capaz de acabar con todos los males de su pueblo.

Y, cumpliendo la predicción, el héroe nació, creció y se convirtió en un joven valeroso. Entonces fue cuando el dios Loki, la criatura más perversa conocida, se puso manos a la obra. Y no se le ocurrió otra cosa que raptar a toda la familia, suegra incluída, de nuestro amigo.

¿Qué hará nuestro héroe?. Por supuesto, intentar rescatar a sus congéneres, aunque para ello tenga que embarcarse en un peligroso viaje a través de bosques, castillos y demás paisajes repletos de cientos de seres acechantes.

El camino es duro, pero te aseguramos que si te apuntas, no te arrepentirás...





Nuestro infante vikingo tendrá como obligación, -más le vale-, entrar a todas las tiendas en busca de interesantes elementos, tanto armas como ayudas. Si tienes tiempo, deleita tus ojos con los parajes de la mitología germana.

HOBBY CONSOLAS

Un mitolojuego de categoría

Como cabeza de serie y digno portador del género de la aventura, tan necesitado en el mundo de las consolas, nos llega este Viking Child para Lynx.

De entrada, gigantescos y múltiples mundos llenos de secretos. Para seguir, notable calidad gráfica. Después, mezcla de estilos de juego con su correspondiente dosis de plataformas, combinada con momentos de compras en diferentes tipos de tiendas. Y para finalizar, temibles criaturas de grandes dimensiones, que tendrás que abatir con inteligencia y empeños mil. ¿Más?. No, ya es más que suficiente.

Bien por Viking Child. Esperemos que sirva para que este entrañable género siga creciendo y nos deleite con cartuchos de tan increíbles proporciones adictivas y mitológicas.

The Elf

HOBBY CONSOLAS

Extrañamente atrayente

Profecías de doble filo y magos malvados de intenciones raptoras presiden esta creo-que-primera incursión Lynxera en el mundo de las historias de dioses.

Esta épica aventura viene acompañada de múltiples efectos gráficos, sonoros y tintes muy acentuados de jugabilidad, los cuales consiguen adentrarte en un mundo fantasiosamente distinto.

Tal vez el único punto discutible del programa sea su relativa lentitud, aunque también es verdad que, por mi parte, ésto no influye a la hora de que la tensión sea total en cada partida.

Recomendado para mentes que se lo piensan dos veces antes de realizar cualquier maniobra. Extrañamente atrayente.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES

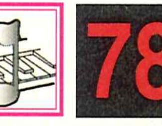

Aventura

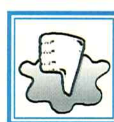
IMAGITEC DESIGN Ltd.
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6
Dificultad: No te preocupes, hay passwords.



85


El desarrollo del juego en general.


78


Quizá, quizá un poco lento.



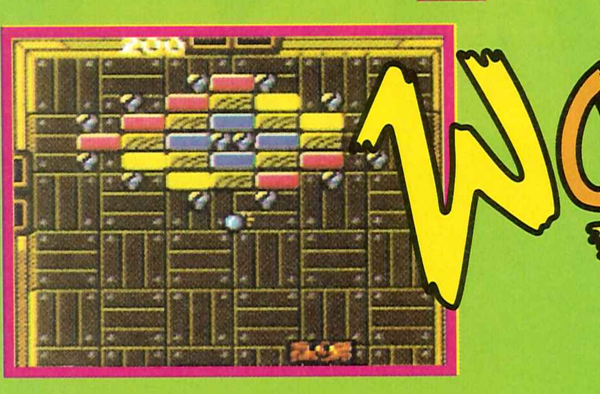
90

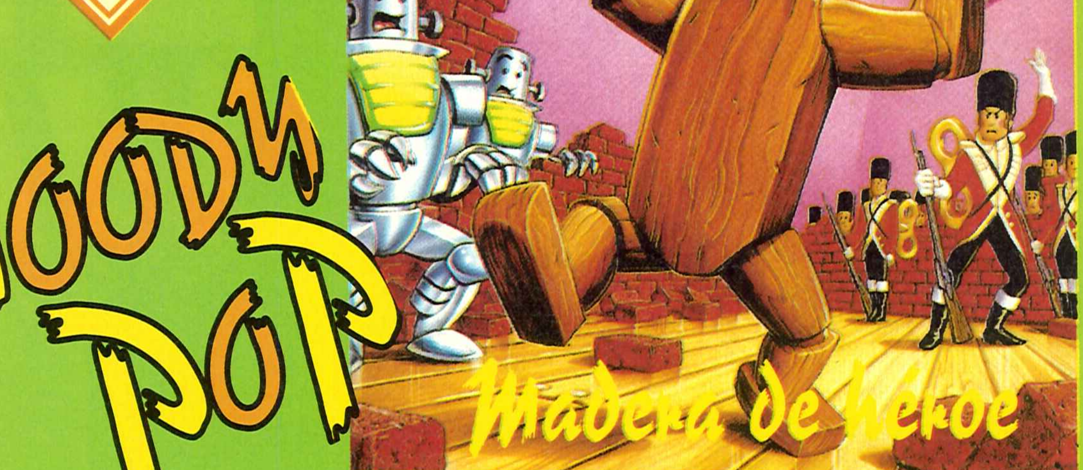
85

LO MÁS NUEVO



Woody Pop



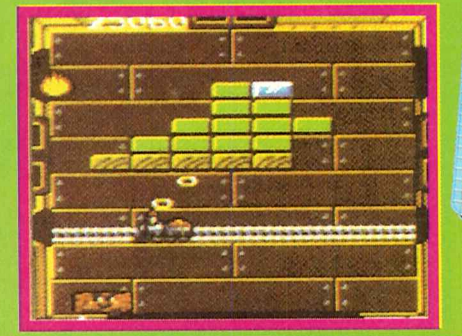


Woody Pop retoma brillantemente la filosofía del más puro estilo Arkanoid, que tantas y tantas horas de diversión ha porporcionado a la historia del videojuego. La jugabilidad y la adicción están, por tanto, más que garantizadas. ¿Alguien lo duda?

La película particular de este cartucho gira alrededor de una fábrica de juguetes. La máquina central se ha vuelto loca y ha decidido cerrar con ladrillos y cajas de juguetes las 50 habitaciones de la fábrica. Un soldadito de madera será el encargado de adentrarse en ella y hacer entrar en razón al neurótico control central.

Su única arma es un pelotita de metal, que debe hacer chocar insistentemente contra las barreras pera conseguir destruirlas. El juego contiene toda la magia de los machaca- ladrillos habituales y cuenta además con detalles realmente originales que lo convierten en un título exageradamente divertido y lleno de sorpresas.





Woody Pop está basado en el conocido argumento del machaca-ladrillos, pero incorporando una interesante cantidad de novedades.

HOBBY CONSOLAS — La G.G. estrena adicción

Woody Pop puede ser considerado como un clásico renovado que trae nuevos aires a la pequeña de Sega.

En Woody predomina la idea de destrozar ladrillos, -nada más simple para dejarte boquiabierto-, pero a ella se han unido un montón de juguetes cuya participación alegra, divierte y refresca enormemente el resultado final, que convierte una tema antiguo en algo completamente original y diferente a todo lo visto.

De velocidad no anda mal, de los ladrillos voy a decir poco, (algunos son tan duros como la cabeza de The Elf) y la música, pegadiza como las de Kylie Minogue, completa un evento de extraordinario homenaje al famoso El Muro que se regalaba con el Spectrum hace unos doscientos siglos.

Giancarlo Vialli

HOBBY CONSOLAS — Lo que todos estábamos esperando

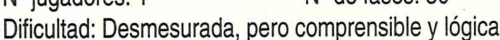
El mito del Arkanoid no había sido hasta ahora convenientemente explotado en el mundo de los videojuegos consoleros.

Para romper con la profecía, se ha creado este superflipante Woody Pop, que hará que la Game Gear se convierta, -por fin-, en esa consola auténticamente "de lujo" que todos esperábamos.

Con la nada despreciable cifra de cincuenta pantallas y once poderes diferentes en forma de cápsulas, este cartuchito se perfila como un auténtico portento de adicción "arkanoidiana", cuyo brillante resultado final se redondea con una variedad de situaciones y enemigos casi interminable.

Si quieres divertirte sin más y disfrutar como un enano, con su pelotita y todo, ya sabes, Woody Pop es el juego perfecto.

Nikito Nipongo



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 50
Dificultad: Desmesurada, pero comprensible y lógica

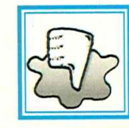
75

80



90





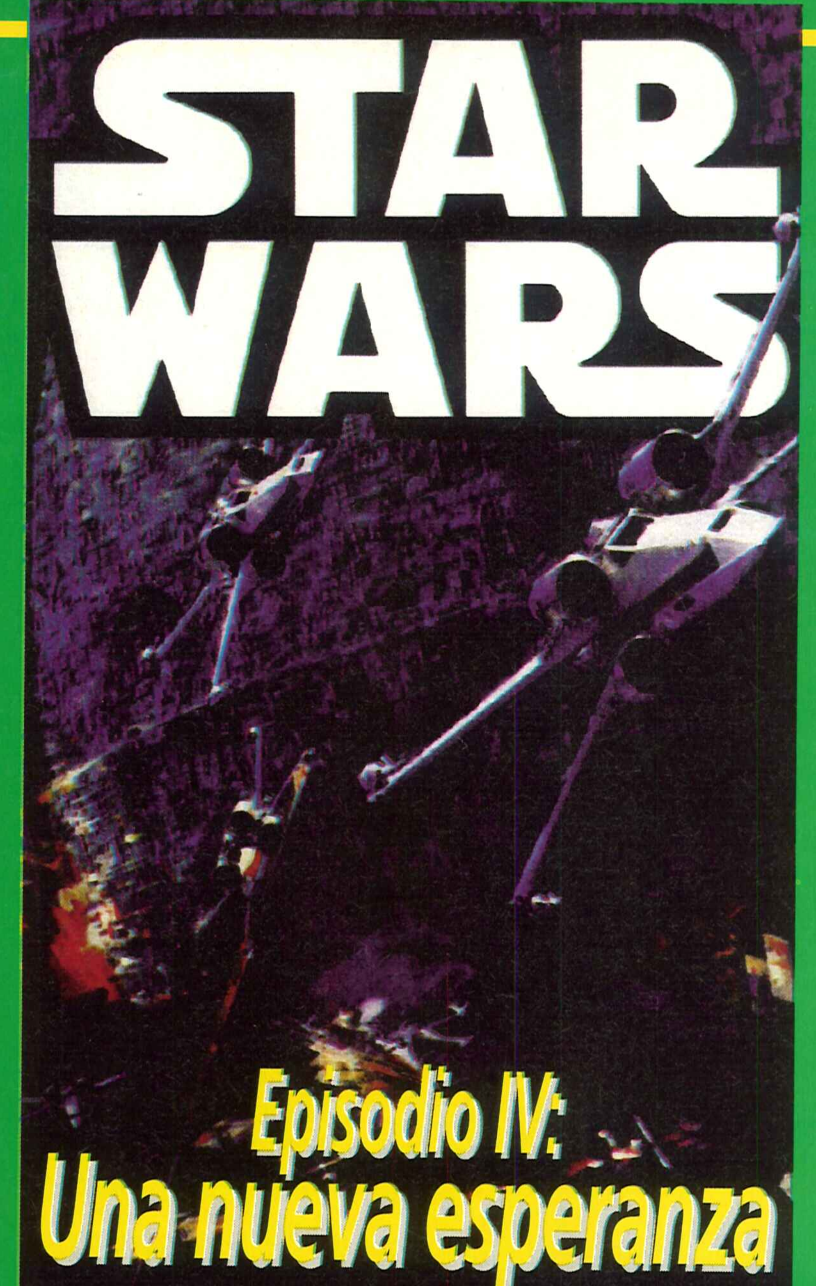
Es un puro producto para Game Gear que se aprovecha con éxito de las técnicas más jugables.



La estela de la pelota, no apta para ojos con velocidad normal.

88

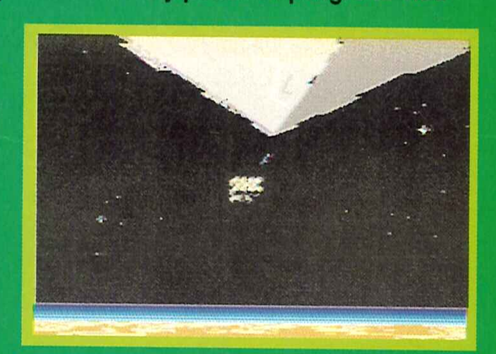


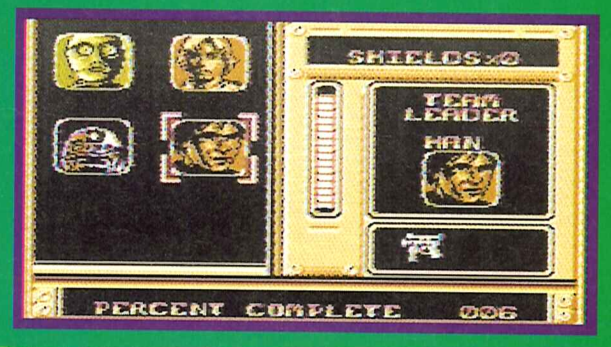


Estamos viviendo un periodo de guerra civil. Atacando desde una base escondida, naves rebeldes han vivido su primera victoria contra el malvado Imperio.

Durante la batalla, espías rebeldes lograron robar los planos secretos del arma-fortaleza más avanzada del Imperio: la Estrella de la Muerte, una estación espacial armada con sufuciente poder como para destruir el planeta entero y poner en peligro la vida de millones de personas.

Perseguida por el malvado Dart Vader y sus siniestros agentes del Imperio, la Princesa Leia vuelve de regreso a Alderaan con los planos robados que pueden salvar a su pueblo y restaurar la libertad en la galaxia...





En la pantalla de selección podremos elegir al líder del grupo, el arma que puede usar en ese momento y pedir información a los dos androides o al General Obi Wan Kenobi.



El planeta desértico de Tatooine está lleno de cuevas habitadas por mosquitos gigantes, moradores de las arenas o topos mutantes.
Al final de cada una de estas grutas podréis encontrar bolas de energía o armas: pistolas láser, espadas de luz o escudos para la posterior fase de los asteroides a bordo del Halcón Milenario



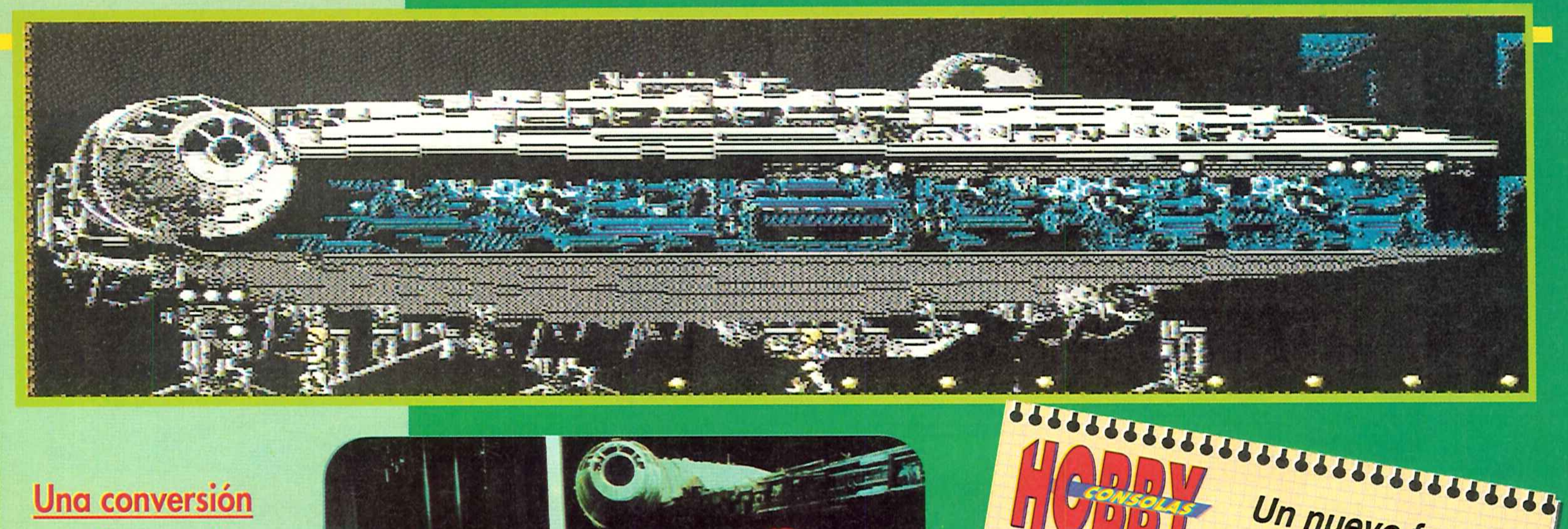


HOBBY CONSOLAS

Un mito hecho mito

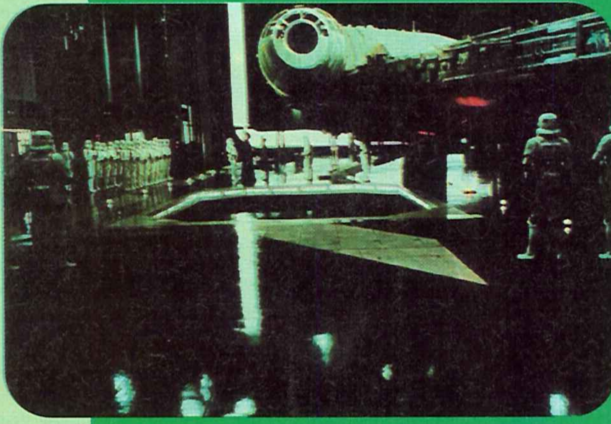
Lo que más sorprende de este cartucho no son sus extraordinarios gráficos, ni sus geniales scores originales, ni siquiera su jugabilidad endiablada. Lo que llama la atención es el ambiente, el reflejo fantasiosamente irreal del relato que creara el geniecillo Lucas. La plasmación tan fiel asombra y todas y cada una de las criaturas, escenarios y acciones hacen su aparición allí donde la película los colocó. No hay elemento sobrante, no hay peros y sí infinitos pros. La magia de la ficción ha sido transmitida magistralmente hasta nuestras Nintendo. Un canto a la fantasía más espectacular que jamás haya dado la imaginación. La lucha más épica entre el bien y el mal... La Guerra de las Galaxias, al fin

J.L. "Skywalker"



Una conversión con "retraso"

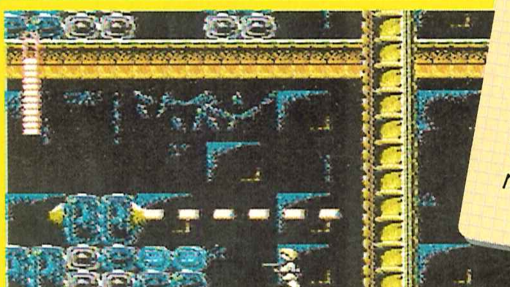
Desde que La Guerra de las Galaxias se estrenara el 25 de Mayo de 1977, -han pasado la friolera de quince años-, numerosas han sido las ocasiones en que se han tratado de emular la genialidad de sus patrones. Sin embargo, ninguno de estos videojuegos había conseguido reflejar con fidelidad el argumento de una historia que ha pasado ya a los anales de las grandes epopeyas de la Ciencia Ficción.
Por primera vez, un juego lo ha logrado de lleno



Un nuevo fan de Star Wars

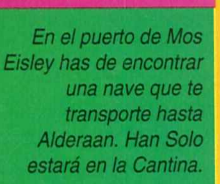
Sé que hay alguien en esta redacción a quien conmocionó más que a mí la llegada del Star Wars. Y sé también que alguien estuvo jugando veinticuatro horas seguidas antes de ponerse a hacer el comentario. Ahora comprendo a mi compañero.
Pensaba yo que Star Wars era un juego más de naves con miras de simulador. Me equivoqué. Lo ví cuando acerté a dirigir la figura del joven Skywalker por una serie de laberintos de muchos colores. No era ésa la única novedad. Había también una superficie planetaria en la que se abrían cuevas que daban paso a otros tipos de juegos, y por supuesto un fantástico combate a los mandos del Halcón Milenario. Era, en definitiva, la Guerra de las Galaxias, con sonido adulterado, pero la Guerra al fin y al cabo.

Giancarlo Vialli

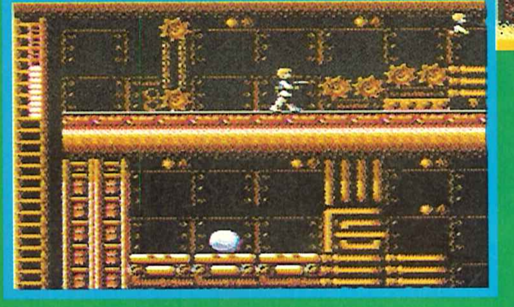




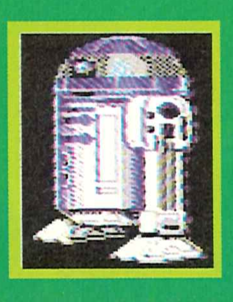
El cinturón de asteroides sorprenderá a Han Solo. Obi Wan Kenobi te revelará que esas moles de piedra son los restos del planeta Alderaan. La misión cambiará de rumbo... hacia la Estrella de la Muerte.



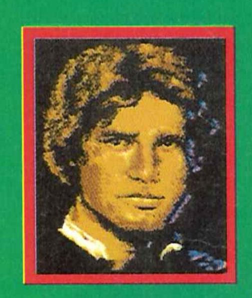
En el puerto de Mos Eisley has de encontrar una nave que te transporte hasta Alderaan. Han Solo estará en la Cantina.



En la fortaleza de los Jawas encontrarás a R2-D2, el cual te ofrecerá más pistas sobre los siguientes pasos a realizar.







LAS PUNTUACIONES



Arcade

LUCAS FILM GAMES
Nº jugadores: 1
Dificultad: Que la fuerza os acompañe...
Nº Continuaciones: 10
Nº de fases: 5.



96


95

95



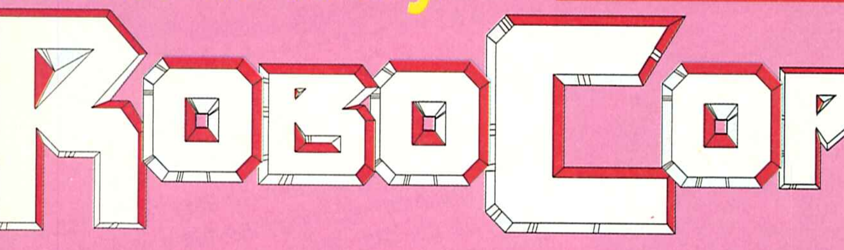
Todo, hasta el plástico del cartucho.


Que no lo hayamos tenido antes en nuestras manos.


96



El brazo más fuerte de la ley



Desde que la todopoderosa O.C.P. había cogido las riendas del distrito policial de Detroit, las cosas iban de mal en peor: treinta y dos policías habían fallecido en acto de servicio. El último de ellos había sido un tal Murphy, recien ingresado en la jefatura.

Y os preguntaréis: bueno, ¿y qué pasa con ese tal Murphy?.

Pues pasa que la propia OCP, ha convertido a este humano moribundo en una auténtica, reluciente y arrasadora máquina diseñada para defender la ley y el orden en la ciudad.

Así pues, prepárate a convertirte en Robocop, el defensor de la ley más popular de los últimos tiempos. Tu misión va a ser recorrer diez largos niveles, en busca de los tipos que acabaron con tu vida de policía normal y ponerlos a caldo, como se merecen.

La mayoría de los niveles transcurren de forma horizontal, pero seguro que tú te lo vas a pasar vertical o diagonal, o sea, pipa.

HOBBY CONSOLAS — Calidad y dificultad para dar y tomar

La prestigiosísima Ocean ha sido la encargada de llevar a la pantalla de la Game Boy al ingenio policial más popular de los últimos tiempos. Y el resultado ha sido un juego de inconmensurables dimensiones tanto gráficas como sonoras, sin olvidar las adictivas, las recreativas y las divertitívas.

Por si fuera poco, todo este cúmulo de virtudes cartucheras se ve aderezado con una más que considerable cantidad de escenarios y niveles de gran variedad de desarrollo jugable.

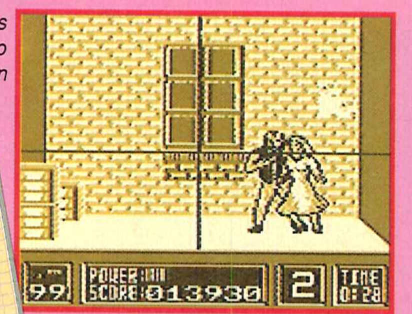
Tan sólo hay que reprocharle su dificultad, que llega a alcanzar cotas aún superiores a la calidad del juego, es decir, estratosféricas.

Recomendado para expertos o para quienes pretendan serlo.

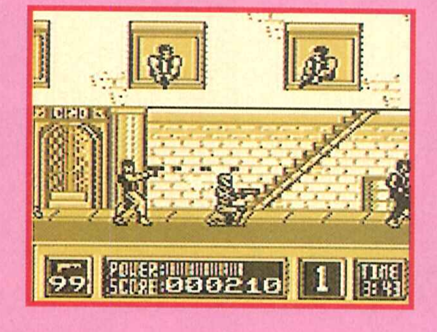
Nikito Nipongo



¡Qué lujo!. Para que luego digáis que no damos "mapillas" de los juegos de Game Boy. Aquí tenéis un laaaargo ejemplo de cómo son los escenarios de este sensacional cartucho. Miradlo con detenimiento porque los grafiquillos merecen la pena...



Diferentes fases te llevarán a otras tantas múltiples situaciones, a cada cuál más difícil y divertida. Robocop va a exigir lo mejor de tus habilidades.



HOBBY CONSOLAS — Rompiendo moldes, como siempre

Realmente trepidante la llegada del medio-hombre-medio poli a la pequeña de Nintendo, que demuestra una vez más que allá donde llega, se hace notar.

Porque aunque no se quiera, la mano de Ocean es evidente y sus sabias recetas sobre antológicos arcades han sido utilizados para realizar un multifaseado cartucho, disfrutable a largo plazo, con una jugabilidad endiabladamente dificultosa que asombrará al más experto de los gameboymanos.

Todo un señor juego de gráficos y sonidos tomar, para disfrute de la humanidad bienhechora. Un cargamento de adicción inexplicablemente total.

J.L. "Skywalker

LAS PUNTUACIONES



Acción

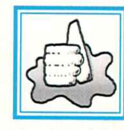
OCEAN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Super, super alta.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 10

85

83



84

Los gráficos. Lo frenético de la acción. Sigue el desarrollo de la peli.



Más difícil que hecho aposta.

84

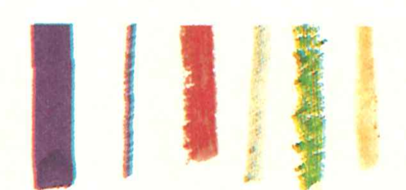
Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS



PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.



Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)*

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Contra reembolso.
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

LISTAS

Mogollón de nuevos y super alucinantes cartuchos los que se dejan ver este mes por nuestra lista de superéxitos.

Los más fuertes han sido, empezando por Nintendo, Star Wars -una verdadera pasada de juego-, y Wrestlemania, un auténtico título de moda.

En cuanto a la saga Sega, tampoco se queda atrás en novedades: Bonanza Bross, Toe Jam & Earl, Out Run... todos ellos supercartuchos que hemos colocado en muy buenas posiciones por su elevado nivel de calidad.

Y de las pequeñas, ni hablamos...







GAME GEAR

1	✕	Out Run
2	✕	Shinobi
3	✕	Castle of Illusión
4	→	Factory Panic
5	→	Woody Pop

NINTENDO

1	✕	Super Mario III
2	→	Star Wars
3	↓	Gauntlet II
4	→	Wrestlemania
5	↓	Bart vs. The Space...
6	↓	Shadow Warriors
7	↓	Blue Shadow
8	↓	Spike Volleyball
9	↓	Batman
10	↓	Blades of Steel

DE EXITOS

MEGA DRIVE

1	✕	Sonic
2	✕	Fantasía
3	✕	Castle of Illusion
4	→	Bonanza Bros
5	→	Out Run
6	→	Toe Jam & Earl
7	↓	Thunder Force III
8	↓	E.A. Hockey
9	→	Turrican
10	↓	Road Rash

LYNX

1	→	Stun Runner
2	→	Viking Child
3	↓	War Birds
4	↓	Turbo Sub
5	↓	Checkered Flag

SEGA

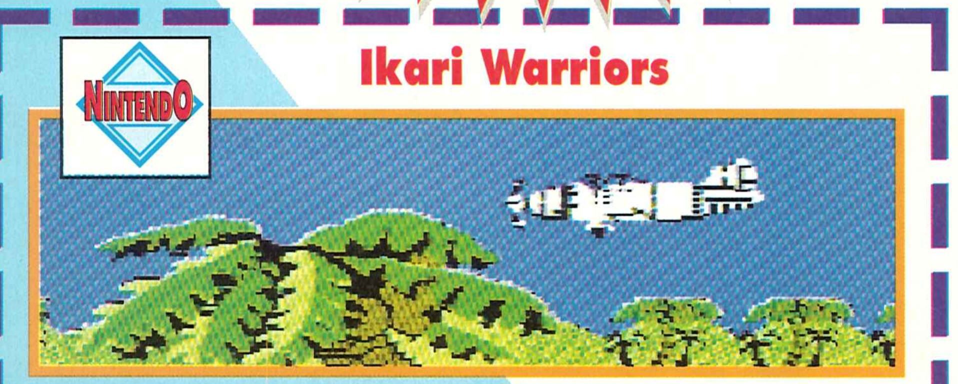
1	✕	Sonic
2	✕	Super Kick Off
3	→	Bonanza Bros
4	↓	Populous
5	↓	Pacmania
6	↓	Indiana Jones
7	↓	Leaderboard
8	↓	Forgotten Worlds
9	↓	Castle of Illusion
10	↓	Ghouls'n Ghosts

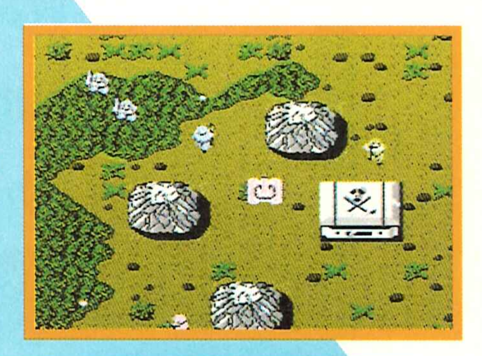
GAME BOY

1	→	WF Superstars
2	↓	Choplifter II
3	→	Robocop
4	↓	Escape from Camp...
5	→	Revenge of the Gator

LASERS & PHASERS

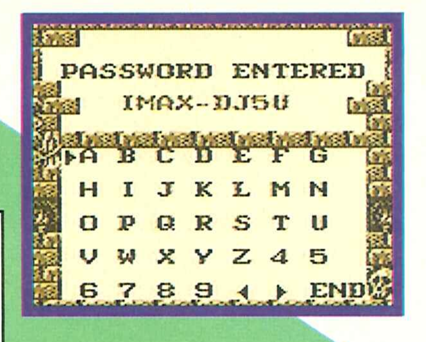
Ikari Warriors





Es bien sabido que una guerra no es buena si no la ganas, por lo que basándonos en esa filosofía, te ofrecemos una bala en forma de combinación botonera que te permitirá continuar de aquella manera. Cuando te maten pulsa **A, B, B** y **A** mientras está **el título en pantalla**. Este truco no os funcionará en el último nivel.





Gargoyle's Quest

Si quieres ser transportado por las divinidades correspondientes hasta un mundo alejado de la fantasía y la imaginación, no tienes más que teclear en la opción "password": **IMAX-DJ5U**. Una nueva dimensión portatilera, ¿eh?.



Last Battle

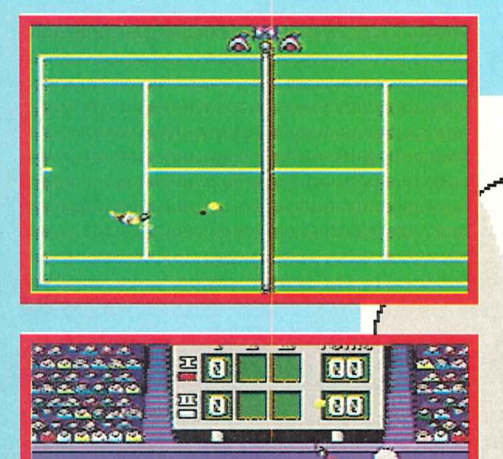


Si pulsáis en la pantalla de presentación **A, B, C** y **start** conseguiréis la posibilidad de elegir el capítulo 1 ó 2 para comenzar a jugar. Todo por el mismo precio.



Tiger Heli

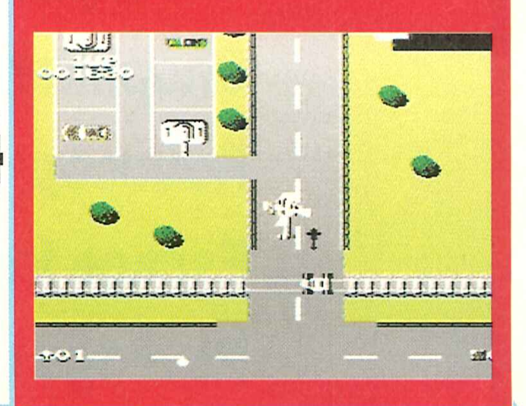
Si pulsas en el momento de morir, -en el juego, claro-, las teclas **A, B** y **abajo** a la vez, podrás continuar en el juego sin necesidad de que te quiten lo "bailao".





Tennis Ace

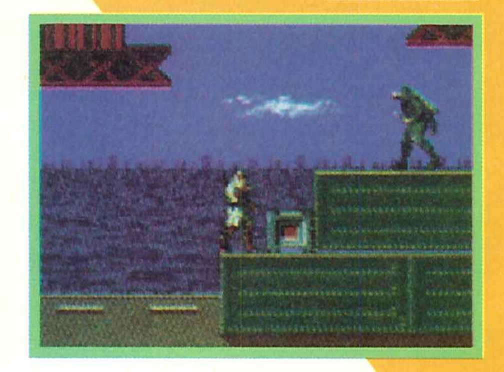
Otras dos deportivas claves de raquetas tomar que podréis poner en práctica con cualquier cartucho de igual nombre que se precie. Con la primera accederéis directamente a la gran final y con la segunda veréis el final del juego. Tomad nota: **BTOO FUXG LKMS FCKO** y **BZVV OJXM WRJH OKRR**.





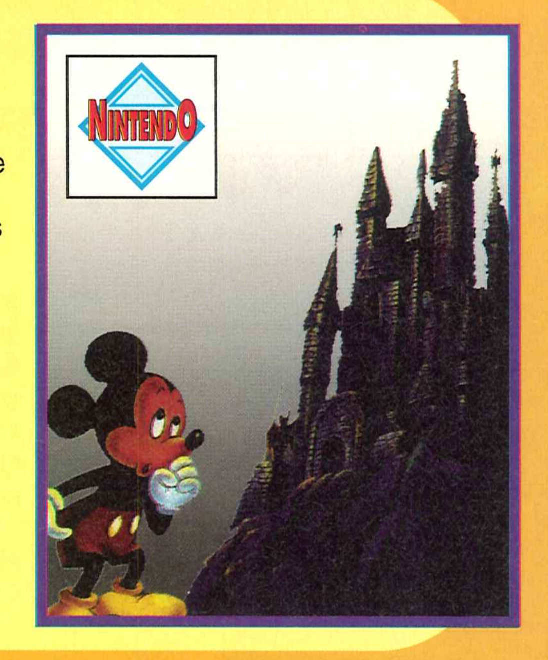


Shinobi



Os imaginamos enganchados a la pantalla portátil de la "Segita" cual Megamancebo portuario, así que os dejamos, aquí, al lado de la chimenea, un truquejo para que oigáis todas las melodías y efectos del cartucho. En la pantalla de presentación pulsad simultáneamente **Arriba, botón 1, 2** y **Start** para que un menú haga su terrible aparición.
Todo portátil.

Mickey Mousecapade



Más aventuras maravillosas del ratoncete de Disney. Para esta ocasión os facilitamos una combinación de teclillas de explotación Nintendera mediante la cual podréis acceder a la fase que deseéis. En la pantalla de presentación pulsad...

Para la fase del barco Pirata:
Arriba, Select, A, B y **Start** a la vez.
Para la fase del Castillo:
Abajo, Select, A, B y **Start** a la vez.
Para la fase del Océano:
Derecha, Select, A, B y **Start** a la vez.
Para la fase del Bosque:
Izquierda, Select, A, B y **Start** a la vez.

Choplifter 2





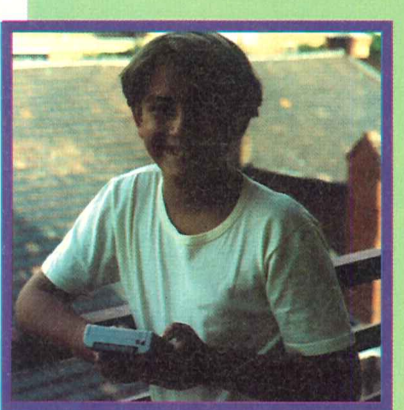
Nos queman en las manos las claves que os van a permitir jugar en cualquiera de las fases de las que consta este gran juego.

Sector 1: Level 2....SKYHPPR
Level 3....LKYBYSS
Sector 2: Level 1....CHPLFTR
Level 2....BYMSFWR
Level 3....RGHTHND
Sector 3: Level 1....GDGMPLY
Level 2....TRYHRDR
Level 3....SPRYSKS
Sector 4: Level 1....CMPTRWZ
Level 2....CHPYBYS
Level 3....VRYHPPY
Sector 5: Level 1....GMBYQZD
Level 2....LVLYTYZ
Level 3....GDDYGMZ

Golden Axe

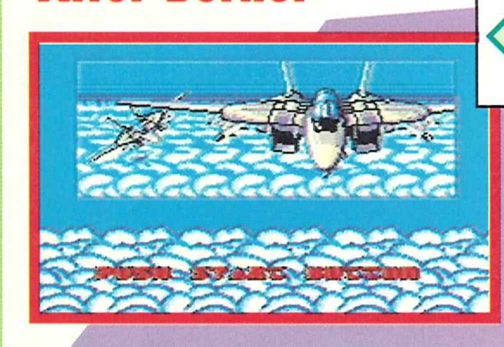
En las mismas excavaciones vikingas del mes anterior se encontraron, de la mano del arqueólogo Marcos Sheeran, una combinación tecleativa mediante la cual podréis conseguir nueve continues, es decir 30 vidas. En la pantalla de selección del personaje pulsad **Abajo/ Izquierda** y los botones **A** y **C** a la vez.

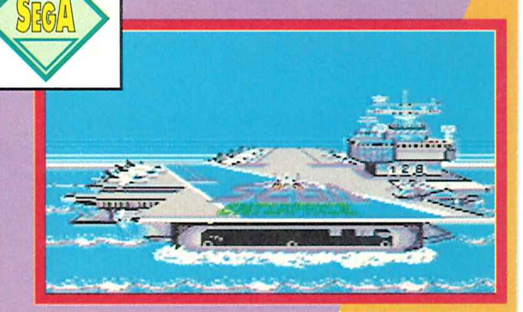
Soltadlos y pulsad **Start**. Si ya no sois capaces de reestablecer el bien...



Marcos Sheeran

After Burner





A los intrépidos pilotos os interesará la posibilidad de ser inmunes a los misiles, balas o perros volantes que pululen por las pobladas alturas. Por ello os traemos una estrategia emulante para dicho cometido. Pulsad el pad de control hacia la **derecha** o **izquierda** y mantenedlo así durante el juego sin dejar de disparar. Así de fácil, bonito y agradable.

LASERS & PHASERS





Fantasía

En la cuarta fase (Fire World), nada más aparecer, nos encontraremos con una cabeza llameante y un libro. Si queréis obtener disparos debéis hacer lo siguiente:

1- **Saltar la cabeza llameante, el primer duende** y a continuación haced lo propio hasta **tocar al pájaro**. En ese momento aparecerán unos peldaños y podréis coger el libro.

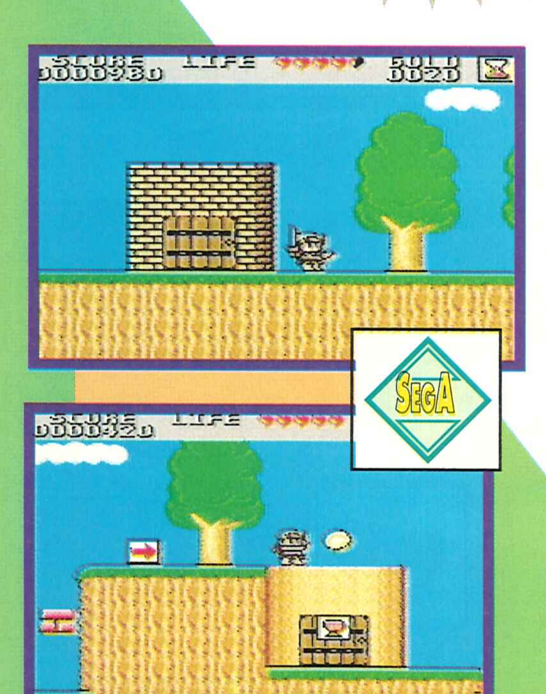
2- Seguir adelante y cuando aparezca una nota musical **esquivad al primer hombre-lobo** y **dejaros tocar por el duendecillo**, con lo que obtendréis una vida más.

3- A continuación deberéis **dejar que os maten**.

Podréis repetir este proceso tantas veces como disparos queráis conseguir.

Jesús Ruiz Pardo (Almería)





Wonder Boy III

Más trucos para vuestro paseo maravilloso a los mandos del chico idem por los mundos del más allá. En ésta ocasión podréis acceder a la última pantalla con casi todas las armas y corazones.Teclead: **MGWH W3X TWMA DJL**. ¡¡ et voilá!!.

Tortugas Ninja



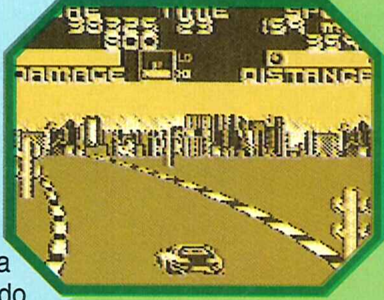
Truquejos con caparazón incluido S.A. nos ha mandado desde Gotham City unas originales argucias de caracter culinario. Si entráis en alguna alcantarilla que posea porciones de pizza y si vuestro indicador de energía está por los suelos, tenéis la oportunidad de llenarlo si **recogéis la porción de pizza** y **salís de la alcantarilla**. Si probáis después a entrar en la misma alcantarilla descubriréis que la porción sigue allí... por arte de quelónio mágico.







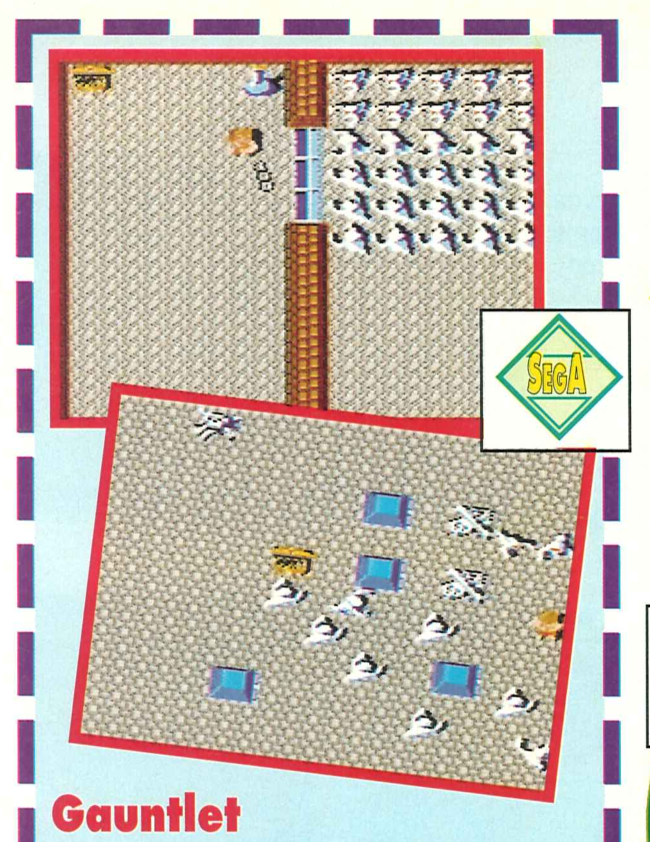
Chase H.Q.



En tu larga carrera contra el mal inestablecido, habrás tenido, al menos doscientas veces, la fortuna de besar el exterior de la carretera al chocar contra algún coche. Pues ello se ha acabado. A partir de ahora, y cuando te ocurra lo mismo, sólo tienes que pulsar la **dirección hacia la que salgas despedido tras el choque durante uno o dos segundos**. El coche se estabilizará.

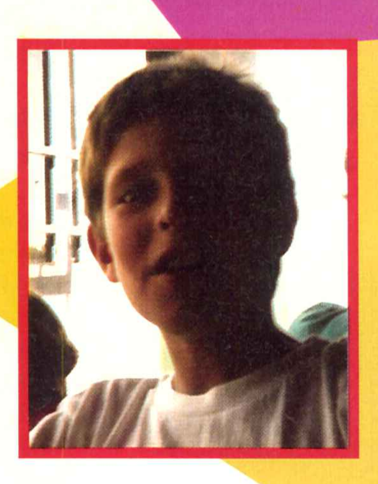
Así de sencillo.

John Ward (El Escorial-Madrid)



Gauntlet

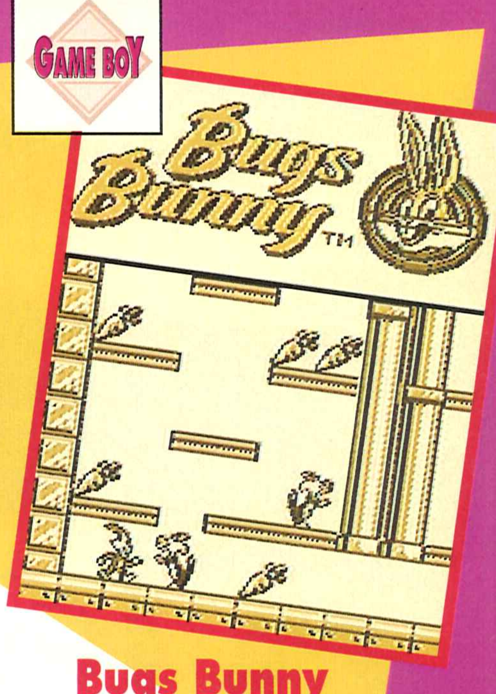
Si entráis dos aventureros en la "Treasure Room" y uno de ellos se va por la salida veréis cómo el jugador que queda obtendrá **tiempo infinito** para recoger todos los tesoros de la estancia.



SEGA

Dentro del laberinto

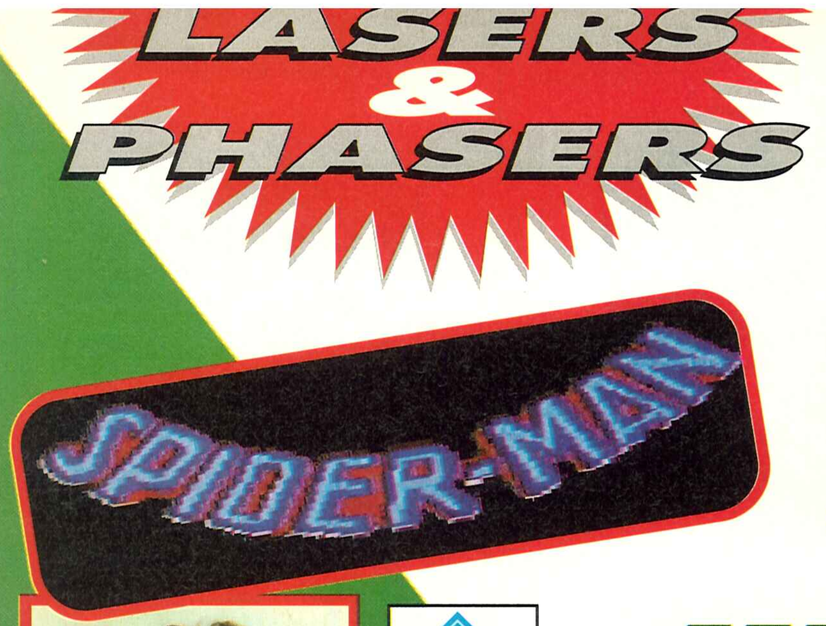
Recordad una cosa: ... si pulsáis **arriba, los dos botones** y **el interruptor de Power** a la vez obtendréis un "potito" juego de laberinteo. ¡¡¡ Y sin gastaros un duro!!!.



Bugs Bunny

Probad a introducir la clave **XHO2** en el cartuchillo y moved **Arriba** o **Abajo**. De esta manerilla podréis jugar en la fase que deseéis... si es que deseais alguna, claro.

Alvaro Salas
(Las Rozas-Madrid)



Metroid



Realidades clavejeadas de tonos futureros os encontraréis con esta argucia mañanera que os repara una sorpresa para el final del juego. Y si no os lo creéis teclead **999999 999999 KKKKKK KKKKKK**.



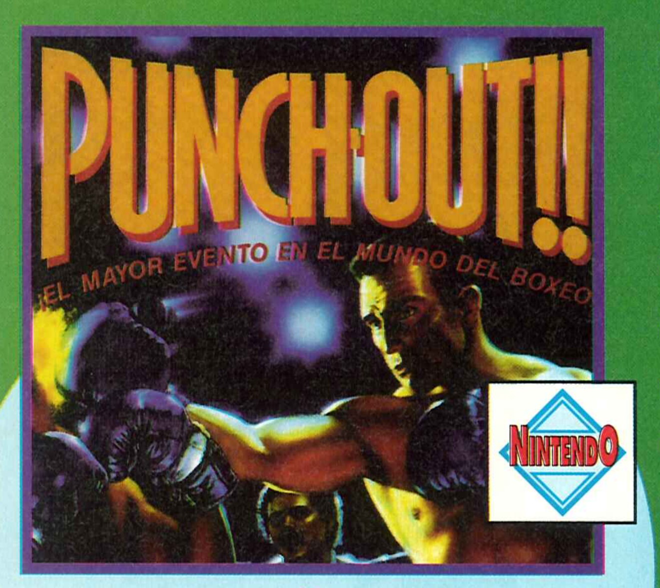


Spiderman

Es sospechoso. Tal vez nuestro amigo Fernando Galgo sea uno de los múltiples discípulos que posee el malvado Kingpin, ya que un truco así no es nada fácil de encontrar. En la tercera fase, cuando **matéis a Electro**, tenéis que **coger una llave**, **tiraros a la izquierda** y veréis un **objeto parpadeante** que tendréis que recoger.

Nada más hacerlo pulsad varias veces el **botón 2** y tendréis acceso a un juego " sencillo pero divertido".

Fernando Galgo (Madrid)



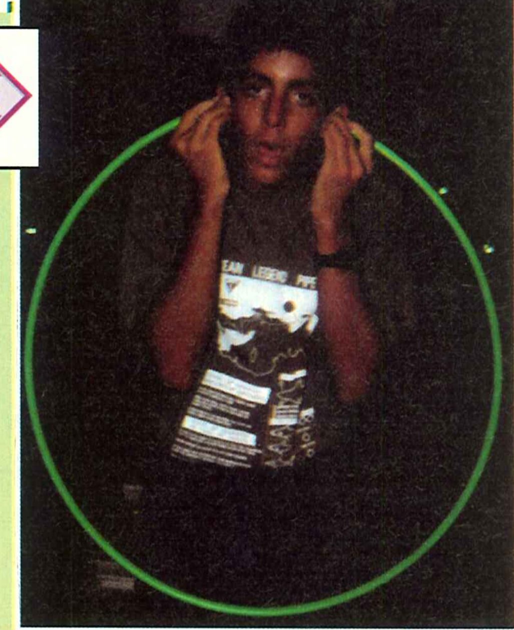
Punch-out

Os vamos a desvelar el maravilloso "password" que os permitirá, por arte de puñetazo limpio, acceder a otro circuito mundial. Éste es: **135 792 4680**.

Pedro Pacheco (Jerez)

Gates of Zendocon

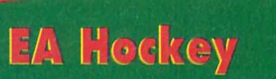




¡ Hola, Hobby consoleros!. Tengo la superconsola LYNX y el megajuego " Gates of Zendocon", del cual os voy a dar los suculentos "passwords" para acceder a todas las bases desde la pantalla de presentación. Además, os doy la relación de salidas de cada pantalla, siguiendo el orden de puerta inferior, superior, más próxima y más alejada... a elegir:

Fase	Password	Salida(s)	Fase	Password	Salida(s)
1	BASE	2, 17	2	ZYBX	8, 3, 5
3	XRXS	4	4	ANEX	5, 11
5	NEAT	, 6	6	YARR	7
7	EYES	8, 11	8	NYXX	9
9	ZYRB	10	10	SRYX	11
11	BARE	12, 14	12	STAX	13
13	SZZZ	17	14	XRAY	15
15	RATT	16	16	NYET	17
17	RAZE	18, 22, 28, 35	18	TRYX	19
19	STYX	20	20	YARB	21
21	BREX	36, 42, 39	22	TRAX	23
23	ZEBA	19, 24	24	ROXY	25
25	NEXA	26, 21	26	NEST	27
27	EBIX	21	28	ROXX	29
29	NERB	30	30	TREY	31
31	STAR	34, 32	32	BYTE	33
33	BETA	22, 27	34	SSSS	21
35	TERA	33	36	ZEST	37
37	ZORT	39, 38	38	BRAN	45
39	STAB	40	40	BOXX	42,41
41	TENT	45	42	SEBB	43
43	SNEX	44	44	ZAXX	45
45	BROT	46	46	STOB	47
47	XTNT	48	48	BOTZ	49
49	SNAX	51, 50	50	NEAR	51
51	ZETA				

Jordi Portell (Torelló, Barcelona)

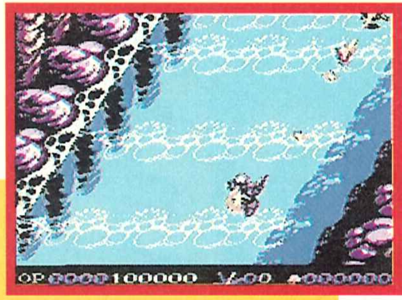




EA Hockey

Stick en mano y viento en popa a todo hielo os traemos una clave especial para poder disputar la final con la selección de Estados Unidos frente a la, no sabemos si bien llamada, URSS. Ahí va: **G77JH232FVNT4SRS**





Isolated Warrior

NINTENDO

Por la gracia consolera de nuestro colega extremeño, os remitimos una trilogía de claves bananeras para que avancéis algo más en este jueguecillo :
Fase 2.... **5963** Fase 3.... **0501** Fase 4.... **4679**

Rafael Moreno

IRONSWORD
WIZARDS & WARRIORS II

NINTENDO

Ironsword. Wizards & Warriors II

La argucia carroñera que os traemos, os permitirá pasearos, cual caballero andante por su castillo, por todos los mundos de la magia.

Área de las Nubes: **DDBMNWMBZZDJ**

Nivel del agua:

Bosque: **JJTRJZRZQMWN**

Agua: **XXTRTDGXRPMH**

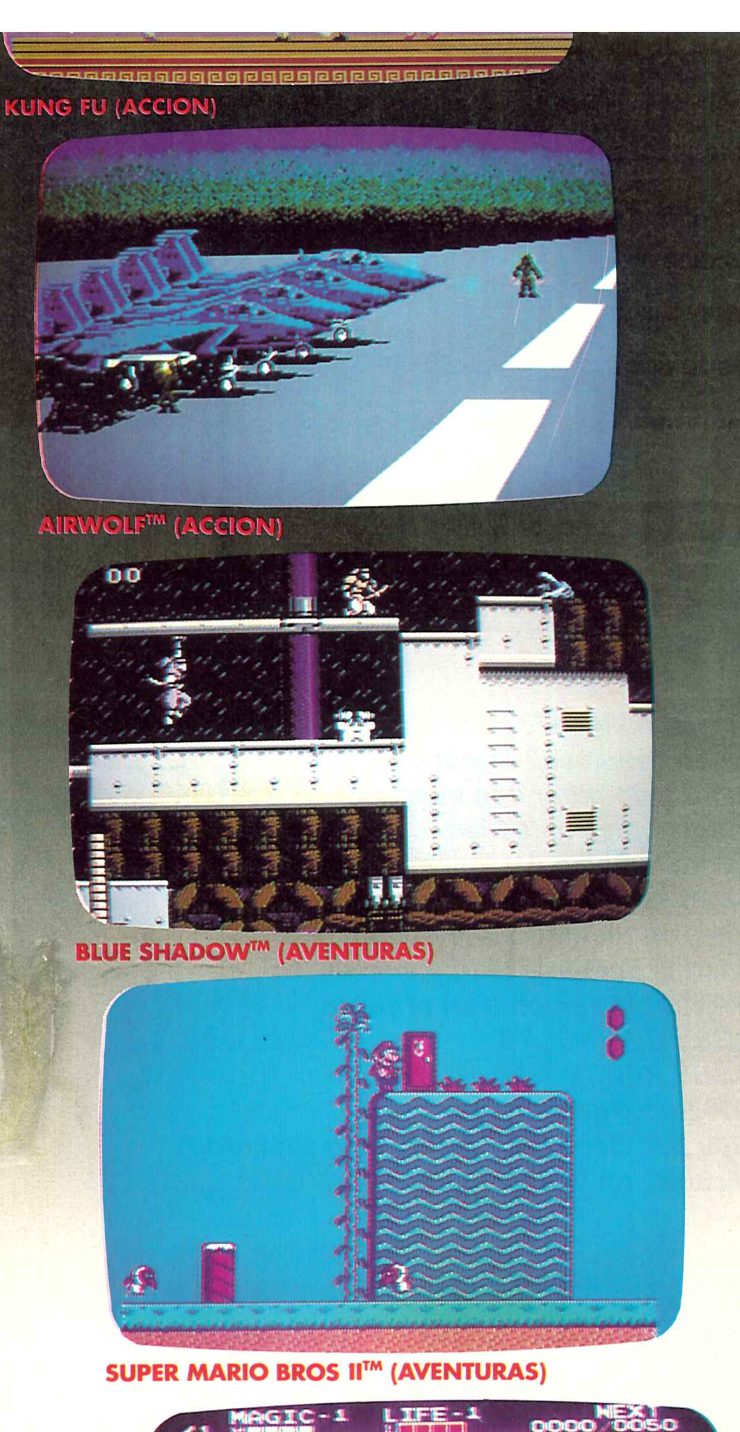
Nivel del Fuego: **NRTRZBDTRQDI**

Nivel de la Montaña del Fuego Helado: **PLTRMBRLNBDR**



SISTIR
RSION?

SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)



KUNG FU (ACCION)

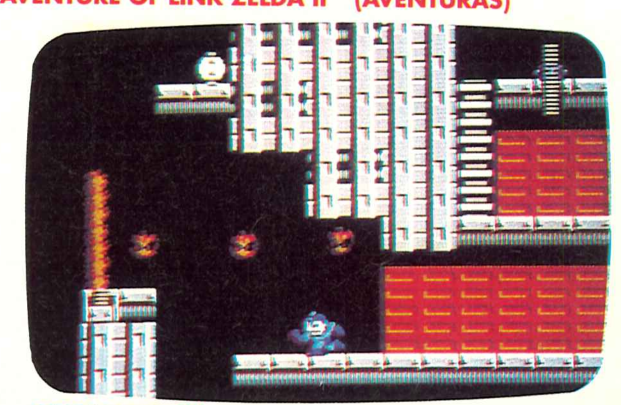
AIRWOLF™ (ACCION)

BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)

SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



AVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)

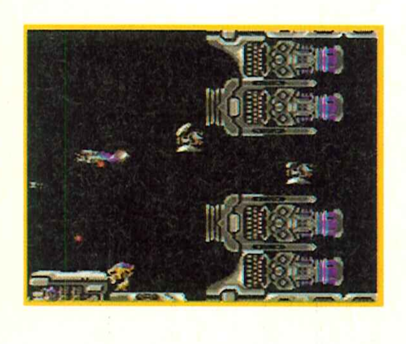


MEGAMAN II™ (ACCION) RYGAR™ (AVENTURAS)





¿Qué tal amigos?. ¿Cómo habéis pasado este mes? Supongo que jugando sin parar con vuestras consolas. Eso está bien.
Y como también me imagino que os habrán salido un montón de nuevas dudas, os recuerdo que podéis enviarme vuestras cartas, eso sí, poniendo claramente en el sobre:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.



Cosas de aliens

Hola Yen, ¿qué tal estás?, yo bien. Te llamo porque estoy hasta las narices de que en el **R Type** para Master System, no hagan más que quitarme vidas en la séptima fase. ¿Hay alguna estratagema o truco para terminar dicha fase?. Otra cosa, lo mismo me pasa en el **Alien Syndrome**, tercera fase, ¿podrías ayudarme?.Te lo pide tu colega consolero Javier.

Javier Cuesta Rodriguez (Santander)

Las cosas del espacio siempre han sido complicadas, Javierin, pero voy a echarte una mano para que puedas enfrentarte a dichos dilemas.
El nivel siete, llamado La Ciudad de Eroding, es posiblemente, junto con el enfrentamiento con Bydo, la parte más difícil del juego. El truco más efectivo para acabar con el séptimo guardián, Buranko, es el siguiente. Muévete contínuamente de derecha a izquierda, y dispara sin descanso a la zona azul del temible guardián, unos cuantos disparitos más y... ¡Plaf!.
La fase tres de este alienesco juego parece ser quebradero habitual de más de un lector. El monstruo final requiere una táctica bastante similar a la de las otras criaturas. De momento, tú te mueves bastante más rápido que él; utiliza ésto a tu favor. Ahora lo único que tienes que hacer es, utilizando el arma Fireball, disparar a los ojos y a las criaturas babosas que brotan del monstruo. Pero no te confíes porque te quedan cuatro niveles más, de los cuales el último es realmente endiablado.
¡Buena suerte, amigo!

¿Qué juego comprar?

¿Qué hay Yen?. Te escribo porque me acabo de comprar la Mega Drive y ante la duda de ¿qué juego comprar?, no me decido entre el **Strider** o el **Golden Axe**.¿Cuál me recomiendas?, ¿Qué características tiene cada uno?. También te quería hacer otra pregunta. En el Sonic das puñetazos, disparas o es un juego de habilidad?.

Alberto Rodriguez Paños (Madrid)

Tranquilo Alberto, tranquilo, porque cualquiera de las dos elecciones es acertada. La calidad de estos juegos es lo suficientemente alta como para que te gusten los dos. Personalmente me quedaría con el Golden Axe porque pueden jugar dos y es una increíble conversión de la máquina arcade. Por el contrario el Strider tiene unos gráficos alucinantes y su dificultad es ligeramente más competitiva.Sin embargo el Golden Axe cuenta con más niveles, el Strider es mucho más variado... Como ves, la elección no es fácil, y si tienes la oportunidad de probar los dos...seguirás con la duda.
En cuanto al Sonic, te diré que este juego -como todos los del mundo- es de habilidad, pero no tendrás que disparar ni dar puñetazos. Tu misión consiste en recoger todos los anillos que puedas y para defenderte de los enemigos tendrás que esquivarles o arrollarles con tu propio cuerpo.

Wonder al cuadrado

¡Hola colega Yen!. Tengo algunos problemillas con algunos juegos (Master System) y espero que me los resuelvas.
1.-LLevo tres años con el Black Belt y no logro cargarme a Wang, enemigo final de cuarta fase, ¿Hay alguna forma de despedazarlo?.
2.-¿Cómo se puede coger la nota a Betty en el Wonder Boy 2?.
3.-¿Cómo se pueden comprar los objetos que hay en la tienda escondida del pueblo en el Wonder Boy 3 (bajando por la torre, encima de la puerta).

Oscar Moyano Carrión (Barcelona)



Aquí van las respuestas que tanto ansías, Oscar:
1.-Permanece en la esquina izquierda y agáchate. Él saltará en el aire y aterrizará encima de ti. Dale puñetazos hasta que su energía baje lo más posible. Ahora es el momento de levantarse y darle un gran puñetazo en la cara. Adiós a Wang.
2.- Para lograr la nota de Betty tienes que ir al desierto de Mam, entrar en el bar y encargar dos de las bebidas más caras que haya. Una vez hecho ésto, recibirás la nota de Betty.
3.-La respuesta más idónea es que lo hagas con imaginación. Piensa un poco hombre, no es tan difícil.

A cerca del Tera Drive

Hola Yen, te escribo para que me digas unas cosillas sobre el PC que tiene un Mega Drive en su interior y también los lanzamientos más importantes para la Sega Master System en las próximas fechas.

Roberto Valdivieso Ambrona (Madrid)

El Tera Drive es un ordenador compatible PC diseñado en cooperación con IBM y que incluye las características de la Mega Drive: la perfecta unión del ordenador personal y la consola de videojuegos.



Respecto a las novedades Master, las más sobresalientes son: ***Laser Ghost, Heroes of the Lance, Xenon 2, Asterix, ¡¡¡Shadow of the Beast!!!, Line of Fire, Ms Pacman, KLax, Flintstones, Pato Aventuras, G Loc, Rampart, Mercs, La jungla de cristal 2, Prince of Persia y Tom y Jerry****. Increible, ¿verdad?.*



Dos pad mejor que uno

¡Hola, Yen tío!, ¿qué tal te encuentras?. Soy un consolero de clase A, y quiero comprarme una Mega Drive, pero tengo una duda sobre los control pad. ¿te los regalan?, y si es así, ¿uno o dos?.

José Manuel García Rodriguez (Sanlúcar de Barrameda-Cádiz)

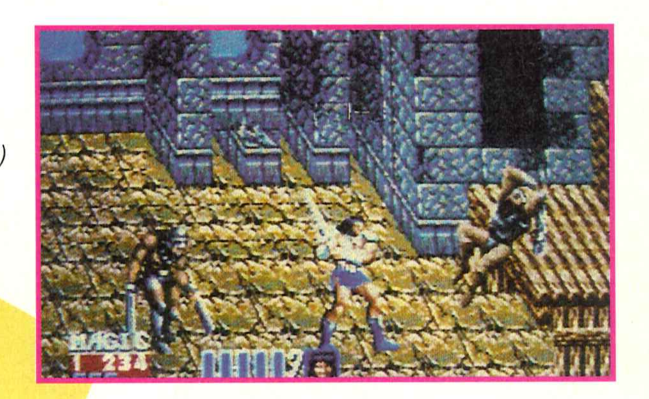
He de decirte que los consoleros de clase A, como tú dices, ya tienen consola, pero bueno, por esta vez te perdono porque estoy seguro de que cuando tengas una serás de la clase Super A. Con la Mega Drive te regalan un estupendo ***control pad*** *y también el juego* ***Altered Beast****. Si quieres disfrutar de la experiencia "two players", tendrás que agenciarte otro pad por tu cuenta.*

Cuestión de humos

¿Qué tal Yen?. Quisiera saber el tiempo que puedo estar conectado a mi Master System sin que salga humo ni chispas o algo parecido. ¿Me poríais enseñar alguna instantánea del Golden Axe 2?. Gracias

Miguel Tortajada Rodriguez (Valencia)

Miguelín, no te preocupes, porque seguro que echas chispas tú mucho antes que tu consola. He tenido la experiencia personal de haberla dejado conectada a la red durante ***dos días seguidos****, y no ha pasado absolutamente nada. El transformador un poco caliente, pero nada del otro jueves.*
Si quieres ver una instantánea del ***Golden Axe 2****, no tienes más que mirar a tu derecha. ¡Cuidado que muerde!.*





Juegos y más juegos

Hola Yen, te escribo para que me des consejo. Voy a comprarme una serie de juegos para la Mega Drive en estas navidades.
Quería preguntarte, ¿Qué tal están?:
1. Ghouls`n ghosts.
2. Streets of Rage.
3. Alien Storm.
4. Revenge of Shinobi.
Espero que me respondas porque estoy muy confuso. Confío en ti.

Borja Lopez Solana (Cantabria)



Ahí van mis opiniones personales sobre los juegos que me preguntas.
***Ghouls´n Ghosts** es una superjugable e increíble conversión: te obligo a comprártelo. Todo un clásico al que otorgaría una nota de 93 puntos sobre un máximo de 100.*
***Streets of Rage** es el único de su género (luchas callejeras), pero un poco simple (85).*
***Alien Storm** está en la línea del Golden Axe, pero es super facilón (75).*
*Otro clásico que tampoco puedes perderte por nada del mundo es **Revenge of Shinobi,** al cual hay que darle, por lo menos, un 92. Espero haberte sido útil.*

Reivindicación de un truco

Amigos de Hobby Consolas: He comprobado que en el número 2 hay dos trucos que envié, pero sin nombre ni identificación. Exactamente son los del Sonic y Afterburner 2.
Querría saber si es que mis trucos coincidieron con otros o que no lo han puesto por falta de espacio.

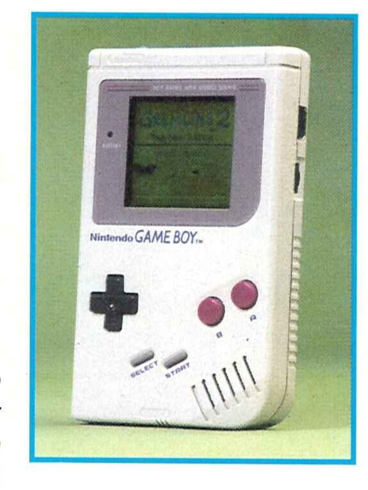
Frederic Samarra Sancho (Tarragona)

Los trucos a los que te refieres estaban en mi super-archivo desde hace tiempo. Incluso el del Sonic lo descubrí yo mismo a mediados de agosto...
Lamento decirte que hemos recibido bastantes cartas con esos mismos trucos. Pero no te desanimes. Esperamos que sigas encontrando trucos y que no dudes en enviárnoslos.

Game Boy de mis amores

Hola Yen, majete. Me llamo Iván, bueno mis amigos me llaman Ivi y te quería hacer unas preguntas sobre la Game Boy.
1.-¿Se puede conectar a un televisor?
2.-De estos dos juegos ¿cuál me recomiendas?: Teenage Mutant Ninja Turtles o Tthe Simpsons.

Iván Cortizo Rodriguez (Santiago de Compostela)



Así me gustan las preguntas, Ivi, directas y concisas.
1.-De momento, y me parece que para simpre: no. Para éso es portatil, hombre.
Lo que sí te puedo decir a modo casi de primicia mundial es que va a salir en color. ¡¡¡¡¿¿¿?????!!!!.
2.-He de reconocer públicamente que hablas de dos juegos realmente buenos. La trepidancia del Teenage es comparable a la complejidad y carisma del Bart, Escape from camp Deadly. Personalmente prefiero el Tortugas, pero el de los Simpson tampoco lo pierdas de vista...

El CD Rom está de moda

Buenas Yen, ¿cómo te va?. A mí bien, pero tengo una pequeña duda: 1.-El CD Rom, ¿cuándo llegará, cuánto valdrá, y cuánto valdrán los juegos?
2.-Estas navidades me voy a comprar una Mega Drive, pero no sé si esperar y comparme una Super Famicom. ¿Cuál es mejor?.

Daniel Castro (Mallorca)

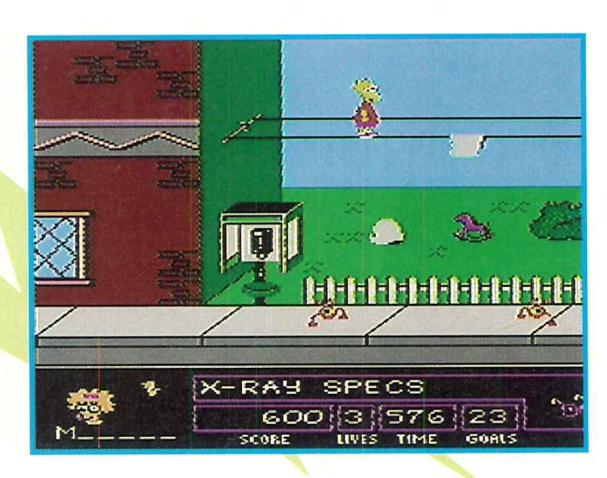


1.- Todavía no se sabe demasiado sobre el CD Rom, Dani, pero contestando a tus preguntas te puedo decir que se espera que su lanzamiento sea el próximo abril y se calcula que su precio rondará las .... pesetas. Esto no es demasiado caro si tenemos en cuenta que con este aparato podrás escuchar también los compact disc de música normales.
*Respecto a los juegos en CD te voy a decir dos títulos que hablan por sí solos. En primer lugar tenemos **Street Fighter 2**, un juego increíblemente increíble que incorpora todas las características del CD Rom, como son el manejo de sprites por hardware y el "scaling" de gráficos. El otro título es **Batman 2**, que tampoco es moco de pavo. Por cierto, a ver cuándo nos llega el 1 para la Mega Drive.*
2.-Sin entrar en comparaciones, que siempre resultarían muy difíles, te diré que la elección de comprarte una Mega Drive es totalmente acertada, más que nada porque no sabemos cuánto tiempo tendrás que esperar para comprarte una Super Famicom. Si estás impaciente...¡ya sabes!.

The Simpsons

Hola Yen. Desde que me compré el juego de los Simpsons (Space Mutants), siempre que intento pasar de la fase 1 a la 2, no lo consigo. ¿Cuál es el truco?. Confío en tí.

Enrique Germám Lopez-Sidro Gil (Ceuta)



Como no me hablas de ningún obstáculo o dilema determinado tendré que responderte de una forma general y sin mucho detalle. El objetivo de esta fase es ***pintar de rojo todos los objetos que tengan ese desagradable color púrpura*** *que han traído los extraterrestres. Para ello tendrás que proveerte de sprays, -que tendrás que racionar porque son limitados-, y de algún que otro objeto más, como los* ***cohetes para pintar las ventanas o el pájaro de la estatua****. También deberás pintarrajear bocas de riego, toldos, macetas, el cartel del cine, el cartel del jardín y un montón de cosas más que tendrás que ir descubriendo tú solo. Hasta que no cumplas los requisitos del buen pintor, no podrás pasar de fase, amigo Enrique Simpson.*

Jesús "Action Fighter"

¡Hola Yen! ¿ Me podrías decir si el juego Action Fighter tiene truco?. LLevo mucho tiempo en la pantalla tercera. Es el enemigo que no logro pasarme. Espero tu respuesta, muchas gracias.

Jesús Fernandez Suarez (Málaga)

Por supuesto que hay trucos para este juego, y además de los buenos. Apunta, apunta. Al principio del juego hay una pantalla de introducción de nombre, si introduces los siguientes códigos, serás recompensado con ciertas ventajas:

*1.-**GP World** (con espacio incluído): te proporciona tres vidas extra a partir de que el contador de tiempo llegue a cero.*

*2.-**Special,** (con coma incluída): te inmuniza contra los disparos enemigos y te permite comenzar con las letras A, B, C y D ya recogidas.*

*3.-**Doki Pen** (espacio incluído): letras recogidas, inmunidad balas, tres vidas extra después de que el tiempo llegue a cero y además todas las posibilidades que puedas encontrar descritas en el manual.*

MEGACONCURSO HOBBY CONSOLAS

Que no, que no hay manera de que se agoten las 1000 Game Boy que estamos regalando.
Y es que ya no sabemos qué hacer con tanta consola, porque tenemos aquí a toda la redacción "enganchada" a las maquinitas en cuestión y no dan un palo al agua.
Así que, por favor, enviad más y más cartas para que nos las podamos quitar de encima de una vez (bueno, nos quedaremos alguna consolilla, pero por motivos estrictamente "profesionales", que conste).
Y si habéis mirado en la última página de la revista y habéis visto que os ha tocado ya una, ¡no importa!, si podéis seguir intentándolo todas las veces que queráis.
¡Vamos, ánimo!.

¡¡¡Regalamos 1.000 GAME BOY!!!

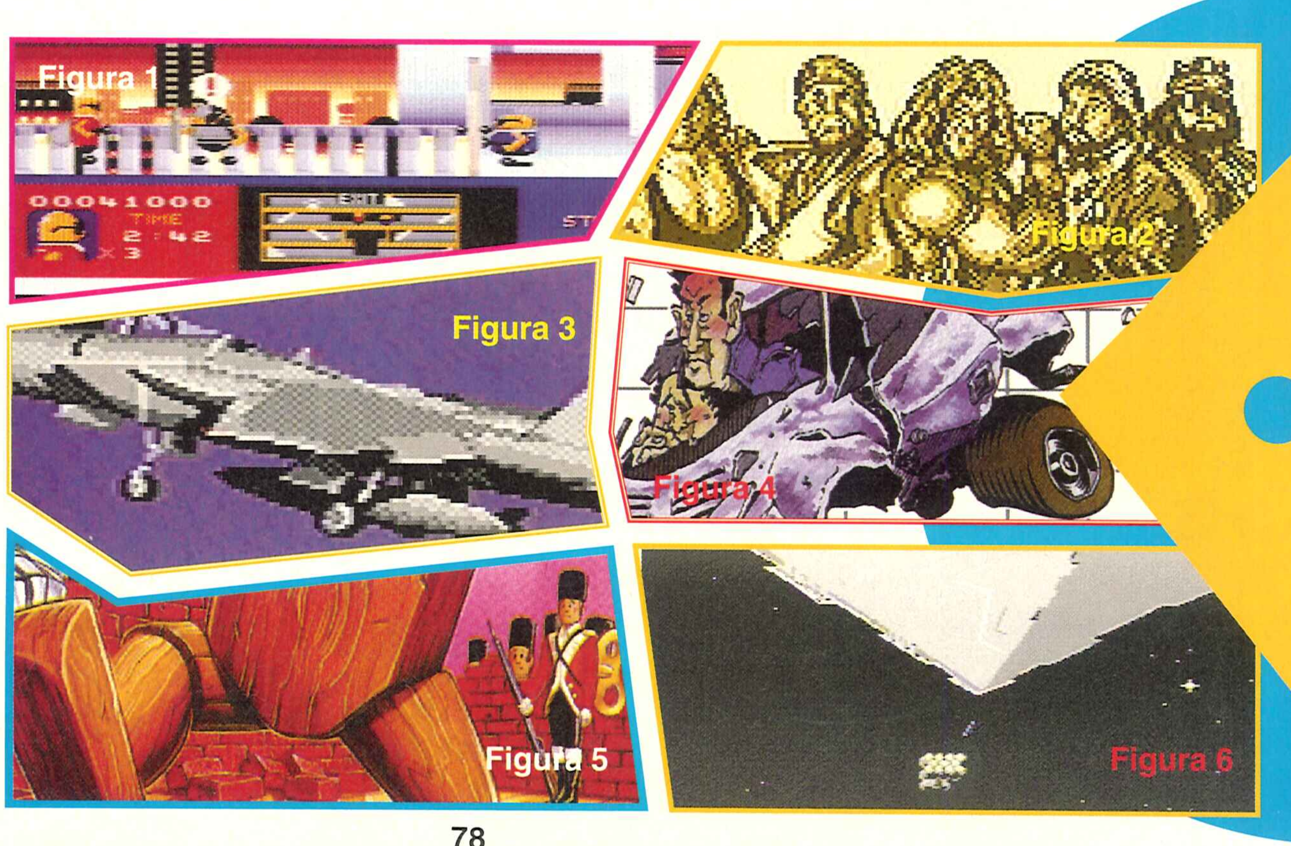


Figura 1
Figura 2
Figura 3
Figura 4
Figura 5
Figura 6

¡Juega con nosotros y consigue una magnífica consola como ésta!



¿Qué hay que hacer?

El mecanismo es muy sencillo. Como ves, junto a estas líneas te ofrecemos 6 pequeños fragmentos que hemos recortado de otras tantas páginas de esta revista.

Lo único que tienes que hacer es reconocer estos recortes e indicarnos de qué páginas los hemos sacado. ¿Fácil, no?.

Cuando los hayas averiguado, rellenas el Cupón de Participación con las soluciones y con los datos que te pedimos, lo recortas y lo envías a:

HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apartado de correos 400
28100 Alcobendas, MADRID

No te olvides de indicar en una esquina del sobre:

MEGA CONCURSO
Mes de ENERO

BASES

El concurso esta dividido en 6 fases, completamente independientes entre sí, que están teniendo lugar durante los meses de octubre, noviembre, diciembre, enero, febrero y marzo.

-En el concurso correspondiente este mes de enero se sortearán ante notario 150 Game Boy.

-Las cartas deberán llevar fecha de matasellos anterior al día 1 de febrero de 1992.

-El sorteo correspondiente a este mes de enero se efectuará ante notario durante los primeros días de febrero y los resultados se darán a conocer en el número 6 de Hobby Consolas (mes de marzo).

-La participación en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de ello.

Agudiza tu vista y encuentra estos seis fragmentos que hemos sacado de otras páginas de la revista.

Envíanos ahora mismo este cupón y... ¡suerte!

Es imprescindible que enviéis el sobre con el cupón -y sólo con el cupón-, al apartado de correos indicado arriba. NO VALEN FOTOCOPIAS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

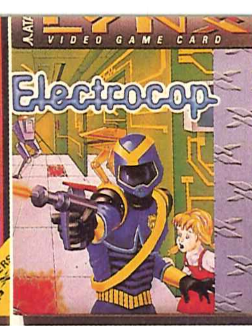
HOBBY CONSOLAS

Figura 1 ➡ Página ________ Figura 2 ➡ Página ________
Figura 3 ➡ Página ________ Figura 4 ➡ Página ________
Figura 5 ➡ Página ________ Figura 6 ➡ Página ________

Nombre y Apellidos________________
Domicilio________________
Localidad________________ Provincia________________
Código Postal__________ Teléfono__________ Edad______
Modelo de consola que tienes________________
Si piensas comprarte otra o aún no tienes ninguna, indica cuál te gustaría tener________________



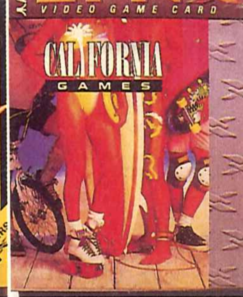


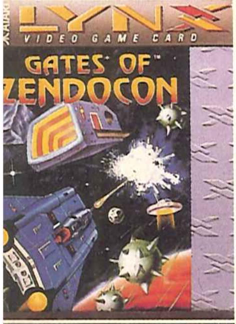






















PRIETO COMUNICACION



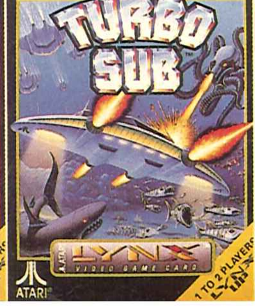


- 4.096 COLORES.
- UN MICROPROCESADOR GRAFICO DE 16 BITS.
- UNA DEFINICION ALUCINANTE.
- IMAGENES TRIDIMENSIONALES.
- UN SONIDO SUPER ESPECTACULAR CON CUATRO CANALES DE SALIDA.
- LUZ PROPIA PARA JUGAR POR LA NOCHE.
- HASTA 8 JUGADORES.



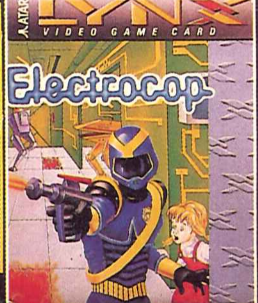
EL LYNX DE ATARI ES EL V
QUE TIENE LO QUE





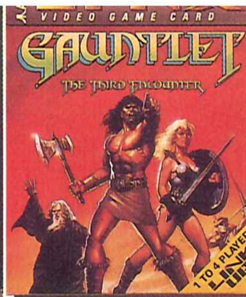


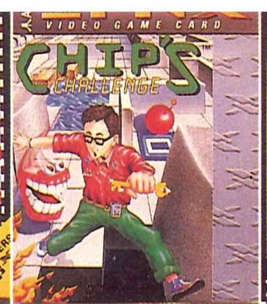
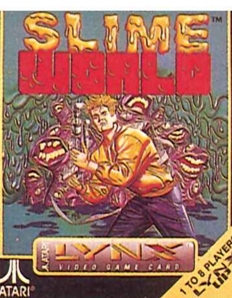
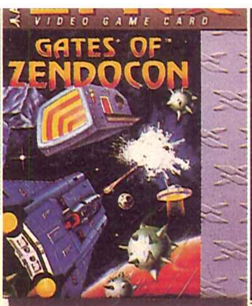




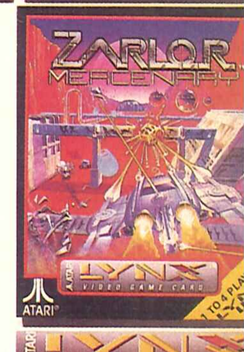
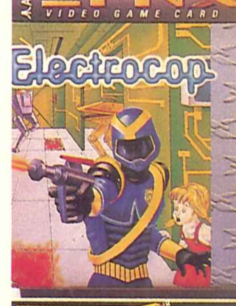





N COLORES



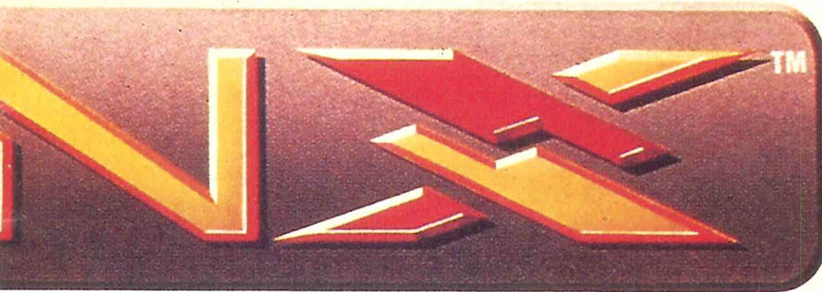
Regalamos un adaptador de corriente de 220 voltios y un programa.



- JOYPAD DE 8 DIRECCIONES.
- CANTIDAD DE JUEGOS INCREIBLES.

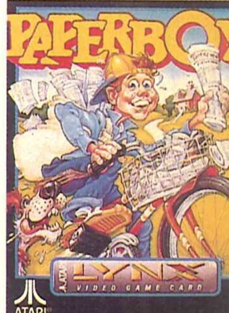
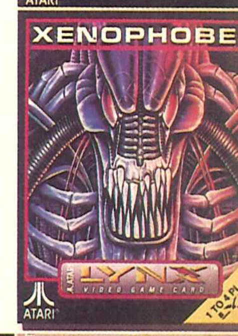
Y SI QUIERES:

- AURICULARES.
- PUEDES ENCHUFARLOS A LA RED, O EL COCHE.

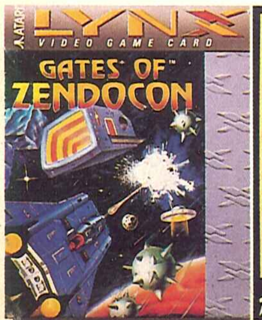
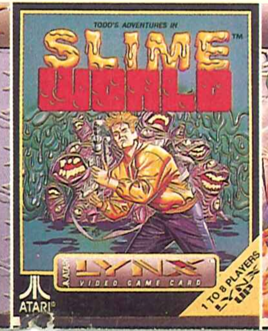
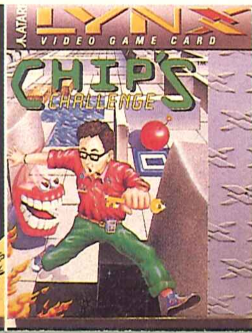


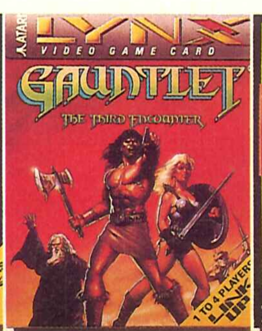


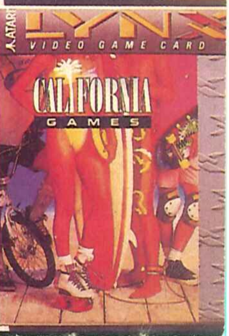
Nuria, 36 - Tel.: 734 98 02 - 28034 Mirasierra (Madrid)

DEO JUEGO PORTATIL
NO TIENE NADIE.



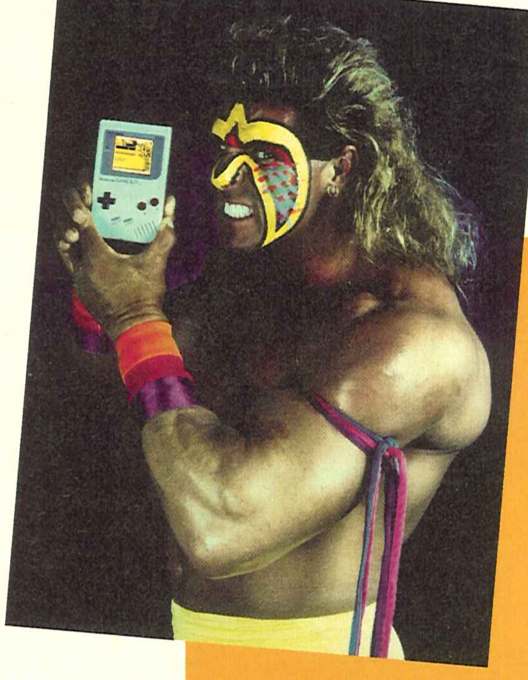


¡Qué LOCURA!

Nueva pistola refractaria para consolas portátiles

La compañía Ñascasoft, de origen isleño, acaba de poner a la venta una pistola óptica para las portátiles llamada Arcadian Venture Turbo Scorzo X2.
De grandes dimensiones y portentoso alcanze, permite jugar a más de doce millas de distancia, gracias a su visor pivotante de carbono multitímbrico.
Con la pistola de marras se incorporan cuatro videojugos de sobra conocidos por todos: Stellar Crusader of Toledo, Ranchers'n Tronchers, Multi Shooter Invasion of Merluzos y Strip Accurate Bellotation.
Ideal para jugar en espacios abiertos tales como cementerios, fosas comunes y cabinas de telefonos amuebladas.
Si compras el adaptador para trece jugadores disfrutarás de auténticas e inolvidables batallas marcianescas a la sombra de un frondoso olivo.
Precio recomendado, 3.500 ecus 0 14.000 florines.



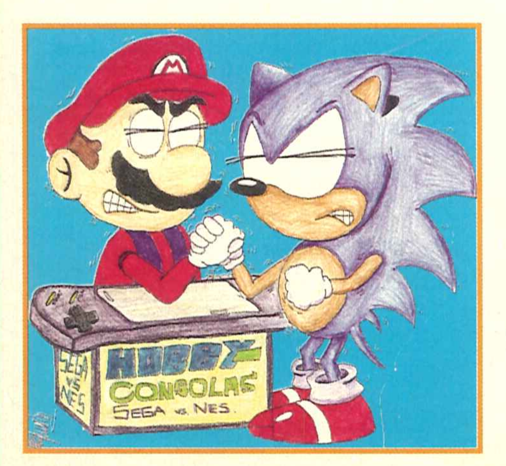


¡El Último Guerrero tiene una Game Boy!

Lo último que podíamos imaginarnos: el Último Guerrero está aprendiendo con el juego WWF todas las técnicas de Wrestling para ponerlas en práctica en los combates. Pero eso no es todo, ya que nos han llegado noticias de que ha amenazado a los dirigentes de Nintendo para hacerse con la exclusiva de su uso y evitar así que sus contrincantes puedan defenderse.¡Qué pasada!
¡Oye, y os aseguramos que la fotografía no está trucada!

TENEMOS UN SUPER REGALO PARA VOSOTROS

Aunque estemos en la sección de Qué Locura, no estamos de broma.
Todos los consolegas cuya colaboración sea publicada, -ya sea en forma de original dibujo, foto graciosa o truco ventajoso-, recibirán un magnífico RELOJ JUGABLE.
Sí, como lo estáis oyendo. Si enviáis una carta y resulta publicada, os enviaremos un estupendo videojuego (todavía no está confirmado el título, pero podría ser Tetris o Super Mario 3), que os lo podréis poner en la muñeca como si fuera un reloj.
Así que ya sabéis, estrujaros el cerebro y enviadnos vuestras colaboraciones. El premio lo merece ¿no?.



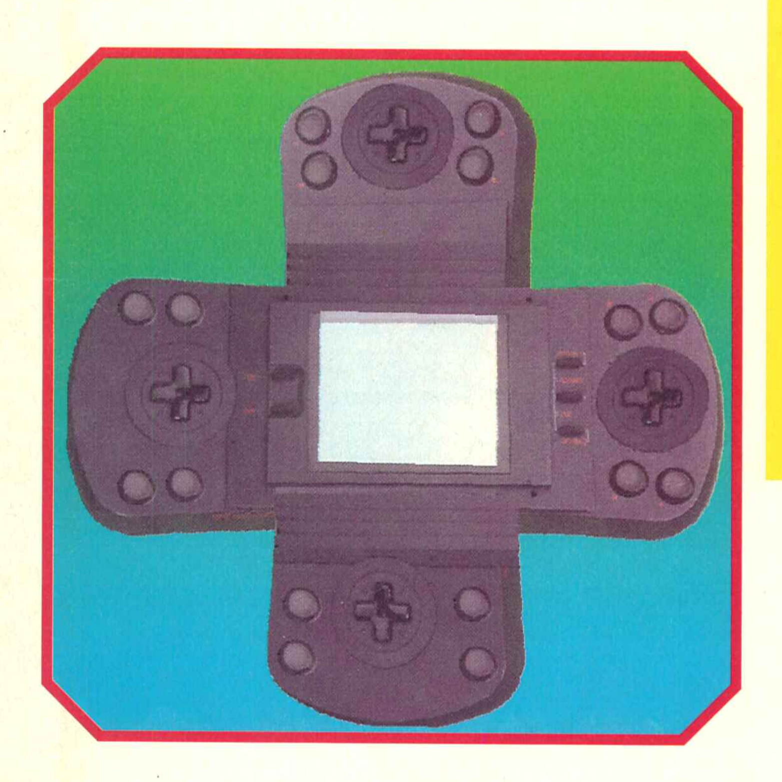
UN EMPATE JUSTO

La lección en forma de dibujo que nos ha dado nuestro amigo Marc Martín, de Cáceres, ha sido de las que hacen época.
De momento, se anuncia públicamente el cese de "hostilidades" entre Mario y Sonic, quienes, como se puede ver en las instantáneas adjuntas, tras algunos meses de duros, aunque divertidos combates, han llegado a un lógico acuerdo amistoso.
A partir de hoy, el empate es lo que vale... sin discusión.



Four Players Extra High Fidelity Lynx 4

Por fin ha nacido la consola multiplayer más esperada de todos los tiempos. Su nombre es tan laaaargo como ostentoso, pero totalmente oportuno debido a las increíbles cualidades del engendro genético: pantalla tridimensional a prueba de meteoritos, sonido cuadrafónico, catatónico y merovingio, limpiaparabrisas plegable para



las tardes lluviosas y pararrayos cervical. Todo el conjunto roza el módico precio de quinientos mil duros.

Sin embargo, aquí no acaba la cosa, pues ayer leímos en Elipa Informa que una versión para cuatro jugadores de Las Tres en Raya, y un simulador de Mus saldrán a la venta en primavera. También estarán disponibles las últimas conversiones de recreativas como "Allá por Mayo, cantóme el gallo," o "The fall of the mancebo`s foot, la Refinita". Por supuesto todos son para cuatro jugadores y llevan incluida una camiseta de Carnicerías Dominguez y una Butterfly Pillow, patrocinadores del invento.

LA CARTUCHERA



¡¡QUEREMOS VUESTROS DIBUJOS!!

Por segunda vez os presentamos un bonito dibujo de nuestro ya-quasi-colaborador IVAN (¡esta vez lo hemos puesto bien, eh, colega!), al que parece que ésto de chistear cartucheramente se le da de maravilla.

Venga, jóvenes, a ver si cunde el ejemplo y nos inundáis de dibujos o fotos o lo que sea.



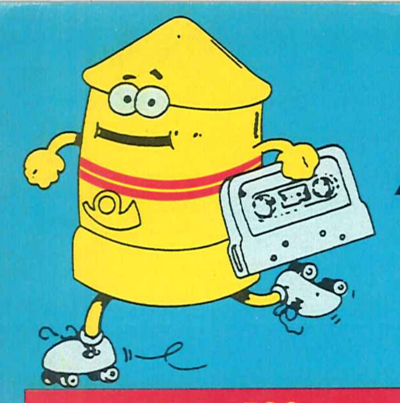
YAME BOY, una consola de ir y venir.

El ingeniero de caminos inasfaltados Antonio Rosa (de Murcia) nos ha mandado su último invento: La YAME BOY de "Noentiendo".

Basada en una consola auténticamente desconocida, la GAME BOY, la que hoy nos ocupa es un artilugio injugátil con varias opciones desinnovadoras.

Entre ellas caben destacar los gráficos codificados y la aparición en pantalla del careto botijeto del inventor, así como un Dr. Mario de cabezera que te toma, entre otras cosas, la tensión y el flujo mental de ideas.

Los juegos disponibles son: Eufrasio Pérez Petanca Simulator, Lagartijas Ninja y Lepe Wars. Todo un lujo a tu alcance



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
539 04 75/ 539 34 24
FAX: 467 59 54

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS DE SEGA



PERIFERICOS

Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable vídeo monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3.500
Telemach 200	6.900

ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE 29.900

TE REGALAMOS UN JUEGO Y 2 PAD

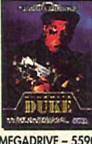


+ 2

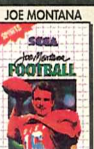


SONIC	STRIDER	ALIEN STORM	SPIDERMAN	GHOUL'S GHOSTS	MICKEY MOUSE	MOON WALKER	SUPER MONACO	ITALIA 90
MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5590	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5590	MEGADRIVE – 4990
M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 8490	M. SYSTEM – 6490	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 8490	M. SYSTEM – 8490	M. SYSTEM – 7990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 5990

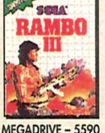


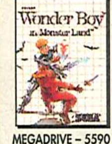







SUPER HANG ON	POPULOUS	BONANZA BROS	DINAMITE DUKE	GOLDEN AXE	FORGOTTEN WORLDS	DICK TRACY	JOE MONTANA	ESWAT
MEGADRIVE – 2990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5590	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5590	MEGADRIVE – 5590
M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 8490	M. SYSTEM – 8490	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 6990









GAIN GROUND	RAMBO III	THUNDER BLADE	WONDER BOY	COLUMNS	GHOSTBUSTERS	OUT RUN	XENON 2	BUBBLE BUBBLE
MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 5590	MEGADRIVE – 5590	MEGADRIVE – 5590	MEGADRIVE – 4990	MEGADRIVE – 4990	MEGADRIVE – 5590		
M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 5490	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 7990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5490





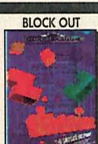
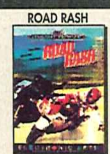



PACMANIA	INDIANA JONES	R-TYPE	WRESTLE WAR	STREET OF RAGE	SHADOW DANCER	FANTASIA	HOCKEY	BASKETBALL
			MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 6990
M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 5990			M. SYSTEM – 6990			

SHINOBI	TRUXTON	TWIN HAWK	THUNDER FORCE III	MIGHT AND MAGIC	BLOCK OUT	ROAD RASH	LAST BATTLE	688 ATTACK SUB
MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990







MASTER SYSTEM II

+ALEX KIDD+CONTROL PAD
Y OTRO JUEGO MAS DE REGALO
14.900 ptas

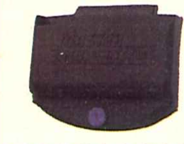
PERIFERICOS

Control Pad	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

MASTER GEAR CONVERTER







CON EL PODRAS JUGAR CON TODOS LOS JUEGOS DE LA MASTER SYSTEM EN TU GAME GEAR.

5.990

STOP

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Laser Ghost	4990
After Burner	5990	Line of Fire	5990
Alex Kid in Shinobi	5590	Maze Hunter	3490
Alex Kidd	4990	Mercs	6490
Alex Kidd-High Tech	4990	Operation Wolf	5590
Alien Syndrome	5990	Paper Boy	6990
Altered Beast	5590	Parlour Games	3490
American Pro-Football	4990	Pro Wrestling	4990
Asterix	5990	Psychic World	5990
B. Douglas Boxing	5990	Quartet	3490
Back to the Future	5990	R.C. Gran Prix	5990
Basketball Nightmare	5590	Rampage	5590
Battle out Run	5590	Rastan	5590
California Games	5590	Running Battle	5990
Chase HQ	5590	Scramble Spirit	5590
Chopflifter	4990	Sega Chess	6490
Cyber Shinobi	5990	Shinobi	5590
Dead Angle	5590	Slap Shot	5590
Double Dragon	5590	Space Harrier	4990
Double Hawk	5590	Speedball	5990
Flintstones	5990	Submarine Attack	5990
Galaxy Force	5990	Summer Games	4990
Gauntlet	6990	Vigilante	5590
Ghosthouse	3490	Wonderboy III	5590
Govellius	3900	Wonderboy in Monster	4490
Great Volleyball	3900	World Games	5590
Imposible Mission	6990	World Soccer	4990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	Fantasy Zone	1990	Secret Command	1990
Aztec Adventure	1990	Fantasy Zone the Maz	2990	Super Tennis	1990
Black Bel	1990	Global Defense	1990	Teddy Boy	1990
Captain Silver	2990	Great Baseball	2990	The Ninja	1990
Carme San Diego	2990	My Hero	1990	Transbot	1990
Cloud Master	2990	Phantasy Star	2990	World Gran Prix	1990
Enduro Racer	1990	Rescue Mission	1990		

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

Afterburner II	6990	Phantasy Star II	8490
B. Douglas Boxing	6990	Phelios	4490
Baseball	6900	Rastan saga II	6990
Batman	7990	Sagaia	6990
Battle Squadron	8490	Shadow dancer	6990
Battle Tank	8490	Space Harrier	6990
Budokan	8490	Star control (12 Mb)	8490
Centurion	8490	Starflight	8490
Cyberball	6990	Super league Baseball	6990
D.J. Boy	3990	Sword of Sodan	8490
Decapattack	6990	Sword of Vermillion	8490
F22 Interceptor	7990	The inmortal	8490
Faery Tale	8490	Thunderforce II	6990
Fatal Rewind	6990	Toe Jam and earl	7990
Fire shark	6990	Turrican	8490
Flicky	4490	Warrior of Rome	8490
Hantasy Star III	8490	Zanny Golf	8490
Hard Ball	7990	Zoom	5990
Hard Driving	6990		
Hellfire	6490		
James Pond	8490		
Jewels Master	6990		
Jhon Madden	6490		
Juction	6490		
King's Bounty	7990		
Klaxx	6990		
Lakers V. Celtics	6990		
Mercs	7990		
PGA Golf	8490		

NOVEDADES MEGADRIVE

Dino Land	6990
Donald Duck	6990
F-22 Interceptor	4867
Inmortal	7990
Jewel Master	4867
Joe Montana Football II	7990
Mercs	5617
Mike Ditka Fooiball	8490
Pit Fighter	7990
Quad Challenge	7990
Rai-den	7990
Road Blaster	6990
Shadow of Beast	7990
Shining in the Darkness	8490
Trouble Shooter	6990
Ultimate Qix	6990
Valis 3	8490
Vapor Trail	8490

GAME GEAR



19.900
+ JUEGO COLUMNS

Chase HQ	4590	**Bolsa deluxe**	2995
Dragon Crystal	5190	**Bolsa consola + cartuchos**	2595
Factory Panic	5190	**Adaptador corriente**	1995
Fantasy Zone	4590	**Gear to Gear**	1695
Frogger	4590		
G-Look Air Battle	5190		
Golden Axe	5190		
Halley War	5190	Ninja gaiden	5190
Joe Montana Football	5190	Putter Golf	4590
Mappy	4590	Shinobi	5190
Mickey Mouse	5190	Solitair Poker	5190
Ninja Gaiden	5190	Super Golf	4590
Out Run	5190	Super Mónaco GP	5190
Pac Man	4590	W.C. Leaderboard	5190
Pengo	3500	Wonder Boy	4590
Psychic World	4590	Woody Pop	4590

PACK 22.900





+

MASTER GEAR. Con él te sirven todos los juegos de Master System.



CONVERTIDOR TV

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

GAME BOY- 13.900





Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos

Alleway (Arkanoid)	3900	Caesar Palace	4400	Mickey Mouse	4400
Altered Space	4400	Castelvania	4400	Motocross Maniac	3900
Amazing Tartar	4400	Castelvania II	4400	Navy Seals	4400
Amazing Penguin	3900	Chase H.Q.	4400	NBA All Stars	3900
Baseball	3900	Chess Master	4400	Nemesis	3900
Batman	4400	Choplifter II	4400	Ninja Boy	3900
Beach Volley	3900	Dick Tracy	4400	Operation C	4400
Bill Elliot	4400	Double Dragon	4400	Pac Man	4400
Blades of Steel	4400	Double Dragon II	4400	Paper Boy	3900
Bubble Bubble	3900	Dr. Mario	3900	Penguin Wars	3900
Bugs Bunny II	4400	Dragon's Lair	4400	Pinball 66	3900
		Duck Tales	3900	QIX	3900
		F-1 Racer	4400	R-Type	4400
		Fighting Simulator	4400	Red October	4400
		First of the N. Star	3900	Robocop	4900
		Gargoyles	3900	Skate or Die	3900
		Gauntlet II	4400	Snoopy	3900
		Ghostbuster II	4400	Solar Striker	4190
		Golf	3900	Spiderman	3900
		Gremlins II	4400	Super Mario	3900
		Hal Wrestling	3900	Tail Gator	4400
		Hatris (Tetris 2)	4400	Tennis	3900
		In your Face (Basket.)	3900	Terminator	4400
		Klax	3900	The Simpsons	4900
		Kung Fu Boy	3900	Traductor Esp./Ingl.	4900
		Kung Fu Master	3900	Turtles/Foot clan	3900
		Kwirk	4190	World Cup	4190
		Mega Man	4400	WWF Wrestling	4400

NOVEDADES

Battletoads	3900	Kid Icarus	3900	Robocop 2	4400
Brain Bender	3900	Marble madness	4400	Roger Rabit	4400
Dick Tracy	4400	Metroid II	3900	Spanish/English Trans.	4900
Doble Dragon II	4400	Ninja Gaiden	4400	The Simpsons	4900
Estuche Nuby GC-12	2990	Ninja Turtles II	4400	Turrican	3900
ILUM+LUPA Bright Boy	2990	Personal Organizer	4900		

COMPLEMENTOS GAME BOY



LUZ Y LUPA- 3.900



ILUMINACION- 2.100



LUPA- 1.700



ALTAVOCES- 2.100



BATERIA- 3.900



HOLSTER- 1.695



CARRY CASE- 2.100

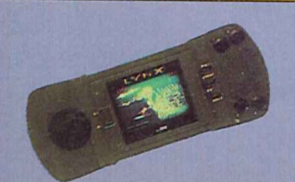
Adaptador corriente	1.995
Conectar a coche	1.995
Maletin	3.395
Funda juegos	1.595
Kit limpieza	1.595
Funda G.B.	2.695
Bolsa cartuchos	1.695

Consola P.V.P. 13.990 Nintendo



A Bob And His Blob	5500	Double Dragon	6500	Punch Out	6500
Air Fortress	7900	Double Dragon	7250	Puzznic	6500
Air Wolf	6900	Duck Tales	6500	Rygar	5500
Ballou Billy	6500	Gauntlet II	7250	Shadow Warrior	6500
Batman	7250	Ghost'n'Goblins	6500	Silent Service	6500
Bionic Commando	6990	Ghostbuster 2	7900	Simon's Quest	6500
Blades Of Steel	6500	Golf	3900	Soccer	3900
Blue Shadow	6990	Goonies	6500	Star Wars	8490
Buble Bobble	6500	Gradius	6500	Super Mario Bros	4200
Castelvania	6500	Gremlins II	7250	Super Mario Bros 2	7250
		Ikari Warrior	6500	Super Mario Bros 3	7900
		Knight Rider	6500	Super Spike V'Ball	6500
		Kung-fu	3900	Tennis	3900
		Legend Of Zeld	7250	Tetris	6500
		Mega Man 2	7900	Top Gun	6500
		Nintendo World Cup	6500	Tortugas Ninja	7250
		Paper Boy	5500	Track And Field 2	6500
		Popeye	4200	Zelda II	7900

ATARI LYNX- 17.900 CON 1 JUEGO



APB	4900	Robot Squad	4900
Bill Hunter	4900	Robotron	4900
Block Out	4900	Scrapyard dog	4900
Chip Challenger	4900	Slime World	4900
Gates of Zendocom	4900	Stun runner	4900
Hard driven	4900	Turbo Sub	4900
Ninja Gaiden	4900	Viking child	4900
Pac Man	4900	Visor Solar	795
Paper Boy	4900	War Birds	4900
Road Blaster	4900	Xenophose	4900

LYNX II

17.900

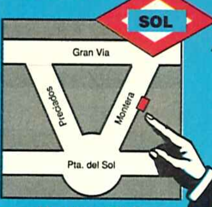
ABRIMOS EL DOMINGO 5 DE ENERO

TIENDAS MAIL SOFT

ABRIMOS SABADOS TARDE



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 572 82 25



Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS



VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
539 04 75/ 539 34 24
FAX: 467 59 54



GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

WWF — P.V.P. - 4400



THE SIMPSONS — P.V.P. - 6990



DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY

CHOPLIFTER II — P.V.P. - 4400

CHASE HQ — P.V.P. - 4400

BUBBLE BUBBLE — P.V.P. - 3900

PAC-MAN — P.V.P. - 4400



DUCK TALES — P.V.P. - 3900



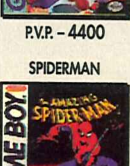
GREMLINS 2 — P.V.P. - 4400

NAVY SEALS — P.V.P. - 4400

ROBOCOP — P.V.P. - 4400

BATMAN — P.V.P. - 4400

SPIDERMAN — P.V.P. - 3900



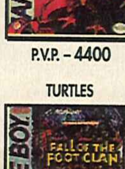
WORLD CUP — P.V.P. - 4190



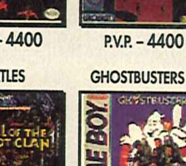




TURTLES — P.V.P. - 3900



GHOSTBUSTERS 2 — P.V.P. - 4400





PAPER BOY — P.V.P. - 3900



Nintendo CARTUCHOS Nintendo

WRESTLEMANIA — P.V.P. - 6990



WRESTLING — P.V.P. - 6500

STAR WARS — P.V.P. - 8490

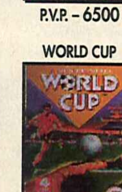
SUPER MARIO 3 — P.V.P. - 7990



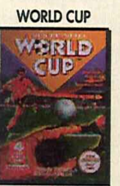
SUPER MARIO 2 — P.V.P. - 7250

SUPER MARIO — P.V.P. - 4200

V'BALL — P.V.P. - 6500







WORLD CUP — P.V.P. - 6500





WILLOW — P.V.P. - 7250

GREMLINS 2 — P.V.P. - 7250



TURBO RACING — P.V.P. - 7250

ICE HOCKEY — P.V.P. - 3900

TURTLES — P.V.P. - 7250





BUBBLE BUBBLE — P.V.P. - 6500





GHOST AND GOBBLINS — P.V.P. - 6500

GAUNTLET II — P.V.P. - 7250

BLASTER MASTER — P.V.P. - 6990



TOP GUN — P.V.P. - 6500



NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO ORDENADOR ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
FORMA DE PAGO:
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



R-360º G Loc. Lo último de Sega. Un simulador de avión que puede girar 360 grados. ¡Alucinante!.

SEGA

La Máquina de Jugar

Para la mayoría de nosotros, el nombre de SEGA significa, "simplemente", diversión y trae a nuestra mente el recuerdo de aventuras consoleras, cartuchos geniales y nombres tan familiares como Sonic o Mickey.
Pero el gigante japonés no se limita al mundo de las consolas: cientos de máquinas recreativas super espectaculares pueblan los salones de juego de todo el mundo, ofreciendo, a cambio de unas cuantas monedas, experiencias absolutamente irrepetibles.

Desde el legendario **Out Run** hasta los últimos avances maquineros como el alucinante **360º G Loc** o el increíble **Rad Mobile**, las máquinas de Sega han evolucionado de una manera espectacular.

Pero para llegar hasta estos sofisticados artefactos de hoy en día, con los cuales la simulación ha llegado a tal grado de perfeccionamiento que resulta difícil encontrar los límites entre la realidad y la ficción, el equipo de desarrollo de Sega ha tenido que recorrer un largo camino que se inció hace ya séis años.

Los orígenes.

Sega dio sus primeros pasos en el mundo de las máquinas recreativas con títulos tan legendarios como **Wonder Boy** o el mismísimo **Space Harrier,** aunque el mito empezo a crearse realmente con **Shinobi**, la recreativa que acapararía la atención masiva de todos los aficionados maquineros del momento.

Pero las continuas ansias de innovación de esta compañía nipona les impulsaba a buscar nuevas técnicas con las que seguir sorprendiendo al siempre exigente público.

Así, a mediados de los ochenta nació **Enduro Racer**, un auténtico juegazo de motocross con el que se inició la saga de máquinas móviles y semi móviles que tanta gloria y fama han dado a Sega desde entonces.

Éste fue un buen inicio, pero el salto definitivo en cuanto a espectacularidad surgió de aquella imponente máquina en forma de moto que podíamos mover con el cuerpo; estamos hablando de **Hang On**, posiblemente el mejor juego de motos de todos los tiempos.

Algo más tarde apareció el **Super Hang On**, una máquina con sillín móvil incluido, pero que no aportó demasiadas innovaciones al original.

Pero los responsables de Sega eran conscientes de que todavía no habían hecho más que comenzar. Por eso se pusieron manos a la obra y lanzaron a la calle lo que sería la obra cumbre de la simulación automovilística: **Out Run**, máquina que marcó una ruta a seguir para todas las compañías de la competencia y que, por supuesto, también era móvil, ¡y qué movimiento!.

Por supuesto llegó una segunda parte, el **Turbo Out Run**, que lamentablemente tampoco superó al original.



G-Loc.
La dinastía del Afterburner nos presenta un seguro candidato al éxito. La clave: sus sorprendentes efectos tridimensionales



AS-1. La máxima expresión del avance tecnológico de Sega: una nave en la puedes vivir con un realismo increíble, las sensaciones de volar en un ala delta, montar en montaña rusa, esquiar...



Pero no toda iba a ser velocidad y velocidad. El mundo de las carreras violentas contra otros competidores también tuvo su representación con el espectacular y altamente movible **Power Drift**. Increíble de bueno, pero no llegó a ser tan popular como el Out Run.

Surcando los cielos.

En coches ya estaba casi todo hecho, ahora había que explorar los cielos pixelados del universo aéreo, y también con sensaciones giratorias incluidas. Y llegó el **Afterburner**, otra imponente máquina de tonos plateados y azules que hoy por hoy es difícil no ver en un buen salón de juegos que se precie. Veintitrés complejas misiones nos sirvieron de pretexto para disfrutar con nuevas sensaciones de movimiento, velocidad, gráficos y adicción que dejaron a más de catorce boquiabiertos y babeantes.

Un poquito más tarde volvimos a surcar los cielos, pero esta vez con un helicóptero. La máquina se llamaba **Thunder Blade** y, pese a incorporar rutinas de movimiento increíbles y unos gráficos de lujo, la jugabilidad era un poco intratable gracias a una dificultad algo elevada.

Otro gran exponente de la teoría del movimiento fue **Galaxy Force**, un juego super espectacular, de increíble tamaño y formas sinuosas y que nos embarcó en una cruzada estelar de grandes dimensiones. Las técnicas tridimensionales y de animación a gran velocidad solo tenían un nombre, SEGA.

De todo un poco.

Tras la apariciones de **Alien Syndrome** y **Dynamite Dux**, otro par de máquinas, esta vez sin movimiento, lograron cosechar los laureles del éxito. Estamos hablando de **Altered Beast** y **Golden Axe**, dos verdaderos mitos dentro del mundo de los videojuegos. Otros dos triunfos en la cuenta particular de Sega.

Y de nuevo saltó la sorpresa. La multinacional nipona volvió a contratacar con el tema de los coches: el increíble **GP Mónaco** salió a escena. La sensación de velocidad y el realismo conseguido en esta máquina estaban fuera de toda duda y creó una espectación pocas veces creadas por una recreativa.

Por esas fechas también inundó de famosas melodías y bailoteos pertinaces el archipopular **Moonwalker** de Michael Jackson. Un juego con scroll diagonal en el que podían participar hasta tres jugadores. El principal atractivo del juego era, ¡cómo no!, el protagonista y su gran espectacularidad audiovisual. Aceptable acogida del público.

Colums vs Tetris.

Por estos años le surgió a Sega un fuerte oponente: Tetris, máquina que, sin duda, más de una compañía habría querido para sí. A Sega no le quedó más remedio que lanzar un título que hiciera la competencia a tan genial programa. Así apareció **Columns**, un juego de inteligencia, en el que tenías que comerte el coco para conseguir combinar piezas de colores. También super divertido y super adictivo pero, todo hay que decirlo, no llegó a alcanzar la fama de su duro oponente.



Moonwalker. El espectàculo estaba servido. Toda la marcha y el ritmo de Michael Jackson para un trepidante y genial arcade.

También las hay de tiros.

Para los amantes de la acción y los disparos, **Line of Fire** supuso un gran avance en el campo bélico maquinero. Dos jugadores ametralladora en mano, surcando terrenos plagaditos de enemigos y vehículos de todo tipo: jeeps, tanques, helicópteros, aviones, lanchas patrulleras,... ¡vamos, para

Rad Mobile. La tecnología de los 32 bits al servicio de la diversión en forma de coche. Ver para creer.

desfogarse a tope!.

Simultáneamente a todas estas máquinas (llevamos ya unas cuantas, ¿no?), iban apareciendo segundas partes



de títulos que ya se habían convertido casi casi en mitos. Así **Shadow Dancer** llegó como secuela de Shinobi y **Alien Storm**, como continuación del Alien Syndrome.

Poco a poco hemos ido llegando casi hasta el presente y así nos encontramos con los populares **Bonanza Bros**, dos simpáticos ladronzuelos en busca de botines varios y libertad ansiada que protagonizan un juego increiblemente bueno. Este título, por cierto, acaba de aparecer para las consolas caseras. ¡Bien!.

Las máquinas actuales.

Las últimas creaciones de Sega están centradas por entero en el tema de la movilidad. Y tenemos varios ejemplos totalmente alucinantes de ello.

Empezamos por **G-Loc**, pseudo segunda parte del Afterburner, que demuestra una vez más que estos chicos conocen la animación tridimensional como nadie. Embarcados en un caza bombardero, debemos cumplir misiones y misiones de increíbles proporciones bélico-aéreas. ¡Para flipar!.

Por su parte, **GP Rider** es un juego de motos, mitad simulador, mitad arcade, que permite la competición entre dos personas y que también presenta un aspecto imponente. El tema técnico está a la altura de las circustáncias, pero hay quién dice que le falta el encanto de aquel entrañable Hang On, símbolo maquinero de nuestra infancia.

Otro de los títulos más atractivos del momento es el espeluznante **Rad Mobile**, el perfecto ejemplo del realismo de la última generación de máquinas recreativas: única y primera de 32 bits. Con un potente cochecito y al modo Power Drift, debes correr como loco a través de veinte niveles bajo las condiciones climatológicas más acuciantes, niebla, lluvia... y con unos cambios de rasante solemnes.

Por cierto, del parabrisas del coche cuelga un muñequito de ... ¿adivináis quién?. ¡De Sonic, por supuesto!.

R 360° G-Loc: haciendo historia.



No podríamos acabar nuestro recorrido sin hablar del último y más imponente engendro maquinero nipón, el portento recreativo más alucinante de todos los tiempos: el **R 360° G Loc**.

Muchos os estaréis preguntando lo que significa esa cifra; pues significa, nada más y nada menos, que la maquinita en cuestión puede girar 360 grados. Sí, sí como lo estáis leyendo. Y si no os lo creéis, mirad la foto de la página anterior.

De todas formas, os recomendamos que cuando esta máquina llegue a España y tengáis la oportunidad de montar en ella, no llevéis nada en los bolsillos... Imaginaros cómo será la cosa que dicen que los pilotos estadounidenses la utilizan para sus entrenamientos.

Su argumento y desarrollo es similar al G Loc antes citado, pero a lo bestia, claro.



El futuro ya está aquí.

Antes de acabar nuestro viaje por el universo recreativo de Sega, nos gustaría daros el anticipo de lo que se nos viene encima. Flipar: una máquina a base de hologramas, el **Cyber Dome** y el **CCD cart**, un aparatito que utiliza el control remoto para manejar unos cochecitos la mar de majos. Para no creérselo.

Bueno, consolegas, ésto es todo por hoy. Tan sólo nos queda recordaros que cuando entréis en uno de esos templos del placer audiovisual, obsevaréis que hay ciertas máquinas que brillan con luz propia. Si os acercáis a ellas comprobaréis que todas ellas tienen algo en común: el logo de SEGA.



GP Rider. Sega intentó igualar el éxito de glorias pasadas, es decir Hang on. Lo más alucinante de esta màquina fue la competición real entre dos jugadores. ¡Una pasada!.



Game Light Plus. Luz y Lupa Juntos. ¡¡El mejor del mercado!!

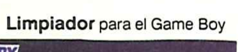
NUBY

La Gama de accesorios más completa para tu Consola.

Batería Recargable hasta 10 horas de autonomía.

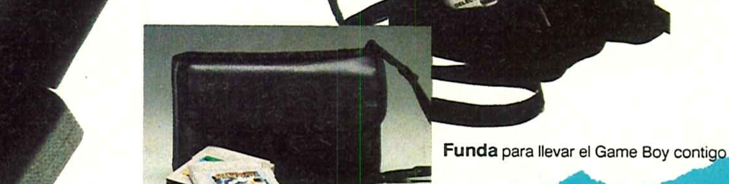


Conector de coche para jugar en el coche, sin pilas.



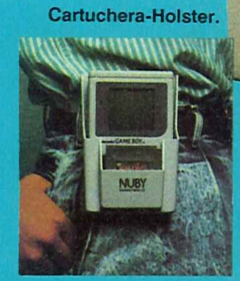
Limpiador para el Game Boy

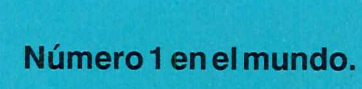




Funda para llevar el Game Boy contigo

Cartuchera-Holster.





Número 1 en el mundo.

Y tambien........
Funda para Game Gear
Maletín attaché para el Game Gear

Organizador con asa .





Amplificador. para oír de verdad el sonido stereo de tu Game Boy

Luz. para jugar al Game Boy por la noche

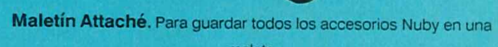


Fundas para juegos



Lupa. para ver la pantalla de tu Game Boy 2 veces más grande.

Distribuidor exclusivo : **Corporate P.C.**
Enrique Gimenez 4 . 08034 Barcelona.
Tel. 93-280-5666
Fax.93-280-0959

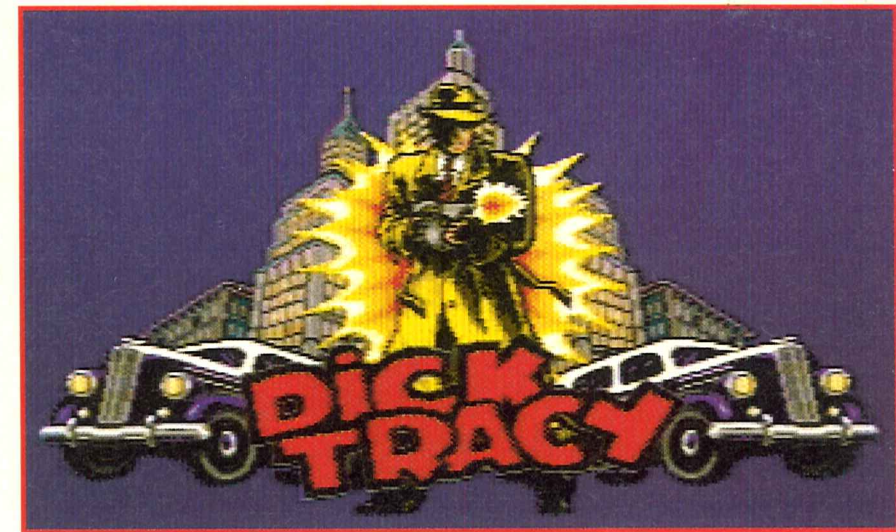


Maletín Attaché. Para guardar todos los accesorios Nuby en una maleta.

DICK TRACY

MEGADRIVE

Parte gabardina, parte sombrero... ¡todo policía!



Dick Tracy era un policía muy duro que sobresalía más por sus atuendos que por sus métodos, ya que su gabardina y sombrero eran tan conocidos en la ciudad que nadie creía tener el privilegio de poder ponerse alguna de esas prendas. Fue en aquellos días cuando llegó del pueblo Big Boy, enfundado orgullosamente en su gorro y su gabardina.

En ese momento Dick fue avisado; la guerra entre mafia y policía no tardó en desencadenarse... pero Big Boy no estaba dispuesto a quitarse ni una sóla prenda.

¡ No temas!!, que la misión, para tu alivio, no consiste en quitarle a Big Boy la gabardina y el gorro, sino que te has de conformar con aniquilar a toda su cohorte de secuaces asesinos, a través de seis scrolizadas fases, para poder, así, tener una audiencia con tan eminente personaje.

Y si en un pricipio te sientes defraudado por la calidad gráfica del juego, no te desesperes, porque seguro que se trata del reflejo de alguna lámpara que tienes cercana. Orienta el monitor hacia un lugar oscuro, sube su volumen, pulsa Start y... ¡olvidate hasta de comer!

A medida que vayas empapándote irás viendo que los gráficos son magníficos y que la jugabilidad sube hasta niveles muy muy altos, que es, al fin y al cabo, lo que convierte a un título en un auténtico Chachi- Game.



Sin duda, lo que más llama la atención en este programa son los sensacionales gráficos, los cuales consiguen una ambientación fuera de lo normal. Una pasada.





Golpes, puñetazos, tiros, esbirros, más golpes, ametralladoras, sombreros, más tiros, callejones... a este Dick Tracy no le falta ni un sólo ingrediente para conseguir meternos de lleno en el peligroso mundillo del hampa.





BLASTER MASTER

Jason, los rananautas y los bichos mutantes



Existe una máxima dentro del mundo de la ciencia ficción que afirma que: "Todo animal, o sucedáneo, expuesto a una dosis de radiación temporal, experimentará un caos psico-corporal directamente proporcional a su anterior anchura cerebral e inversamente proporcional a la mutación propia del mismo".

Es decir, que ahora compendemos porqué la rana, -no sabemos si Ninja-, que Jason llevaba en su bolsillo cuando paseaba por los alrededores de una central nucler, creció de tal manera y se convirtió en un mostruo de tan desagradable aspecto. Y esto nos explica también porqué el resto del mundo mutado animal no tardó en decidir llevársela como rehén a su caótico mundillo.

Pero lo que nadie imaginaba es que esas desgracias personales de nuestro amigo Jason no eran más que una simple cortina de humo que ocultaba la gravísima amenaza que se cernía sobre la Tierra.

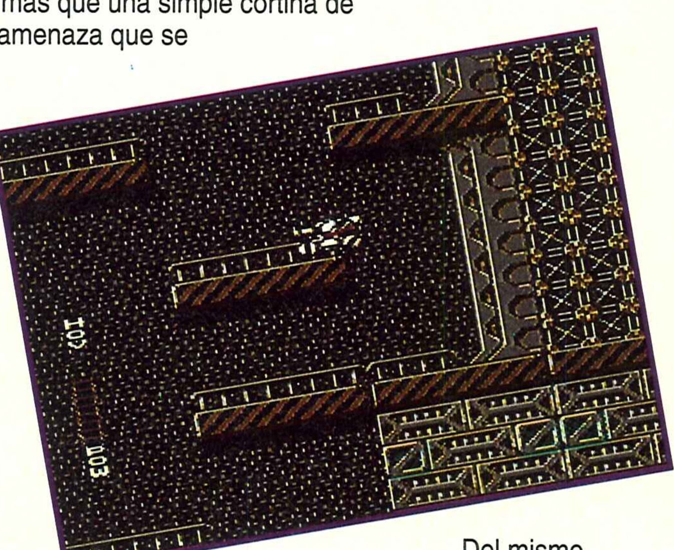
El señor de los mutantes ansiaba, ni más ni menos, que apoderarse del mundo entero y parte de sus arrendatarios.

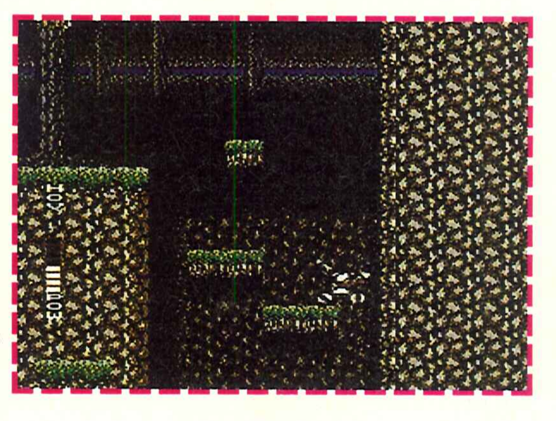
Pero Jason, ¡por supuesto!, está completamente decidido no sólo a recuperar a su queridísima rana, sino también a salvar de paso a quien haga falta.

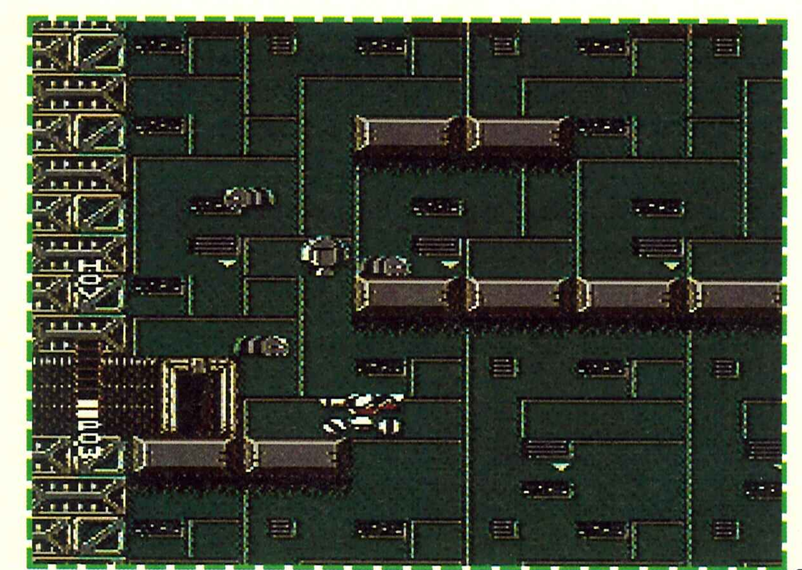
Y, como puedes imaginarte, para realizar tan loable misión necesita de tu impagable colaboración.



Nuestro colega Jason se verá metido en una superdivertida aventura en la que deberá enfrentarse a numerosos animalejos mutantes con el fin de rescatar a su querida rana .







Del mismo equipo que realizó el sensacional Batman, Sun Soft, y con variadas fases de matamarcianos o arcades laberínticos, se nos presentó hace algún tiempo este Blaster Master, cargado con unos gráficos coloristas y unos movimientos extraordinarios. Y es que cuando un juego es tan perfecto como el que nos ocupa, no se puede sino callar y contemplar todas sus suavidades y aciertos programátiles en un cocktel que engancha endiabladamente desde la primera hasta la última nave.

Un sólo apunte: agarraros a la cabeza más cercana que tengáis, porque la dificultad de este cartucho es increiblemente imposible.

Dificilísimo. Pero, a pesar de todo. os lo recomendamos... con los ojos mutantes cerrados.



GRAFICOS	84
SONIDO	89
JUGABILIDAD	90
TOTAL	91





AERIAL ASSAULT

A combatir tocan





La capa de ozono está en peligro. Y todo por culpa de la perversa organización NAC, a quién no se le ha ocurrido otra cosa que instalar un potente láser en lo alto de una montaña para disparar a todos los rincones del cielo y dejar la susudicha capa como un auténtico queso de Gruyére. Es que hay cada uno...

Pero sus pretensiones no quedan ahí. La original idea de conquistar el planeta también ha pasado por la mente del mandamás de la NAC y miles de aviones, barcos, tanques y otros bichejos están realizando avanzadillas por toda la litosfera terrestre. La Organización mundial de la Paz y el Sosiego ha ultimado el proyecto Freedom Fighter para intentar, al menos, paralizar la ofensiva terrestre, ecuestre y pedestre de las huestes enemigas.

Por supuesto, tú estás dentro del avión y metido hasta el entrecejo en el asunto, así que, deja de despistar y aprieta el botón de ignición, listillo.

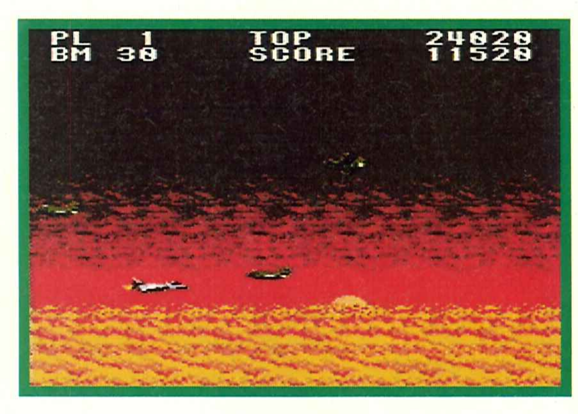
Tan sólo tienes que recorrer cuatro escenarios completamente llenos de enemigos, y en los que al final de cada uno te espera un flamante ingenio mecánico, ya sea barco, avión o fortaleza, al que tendrás que atiborrar de balas o lo que dispares en ese momento. Hablando de disparar, hay muchos enemigos que al ser derribados soltarán capsulillas de tayectoria curvilínea que contienen armas especiales, hasta catorce diferentes, y otras cosillas como velocidad, bonus, quitavidas, regalavidas y escudo temporal.

Entretenidillo se nos presenta este arcade de desarrollo horizontal y plagado hasta arriba de enemigos. Lo más destacable recae en el aspecto visual: bonitos decorados, avioncillos bien realizados y enemigos con un aspecto totalmente fiero y amenazador. La adicción está servida a gusto del consumidor y logra enganchar lo suficiente, pero sin causar estragos.

Vayamos al grano, si te gusta sobrevolar terrenos baldíos copados de fuerzas enemigas, experimentando nuevas armas, y derribando todo lo que se te ponga por delante, o por detrás, puede que este Aerial Assault sea tu juego.











Surcar los cielos en una emocionante lucha a vida o muerte, es una sensación que sólo unos pocos elegidos han podido experimentar. Life Force te invita a convertirte en uno de esos escasos privilegiados.



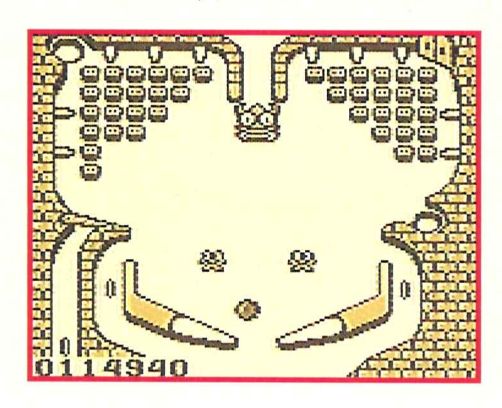
REVENGE OF THE 'GATOR

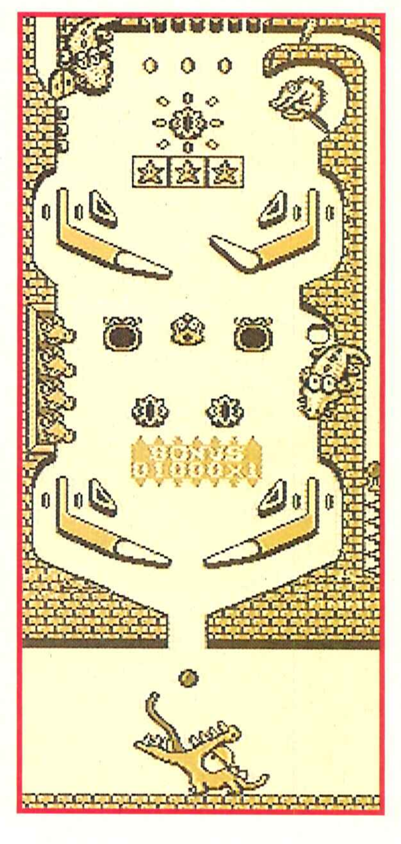
GAME BOY

El pinball de los caimanes

Prepárate para surcar el más emocionante y divertido pinball jamás creado para una consola. Los caimanes del planeta Bio Plaster amenazan con maltratar a todas las bolitas metálicas de todo el planeta, metiéndolas sin piedad en sus diabólicas máquinas pinball, flipper o como quieras llamarlas.

Y como hoy te has levantado con la bola izquierda, te han capturado de aquella manera. A partir de ahora, vas a rebotar, saltar, golpear para lo que te resta de vida, si es que a eso se le puede llamar vida: tendrás que alimentar a un caimán, derribar muros a modo de arkanoid y un centenar más de interesantes tareas que toda bola preparada para la vida moderna debe realizar con eficacia y buena puntería.





Parecía increíble que el clásico esquema del pinball diera tanto de sí, pero este cartucho lo ha demostrado concreces. Una auténtico cien por cien diversión.



CALIFORNIA GAMES



Sensación de vivir

Hoy la Lynx se coloca las gafas negras y el bañador de surf para recibir a cuatro de las actividades que los yankees tienen a bien incluir entre sus mayores aficiones.

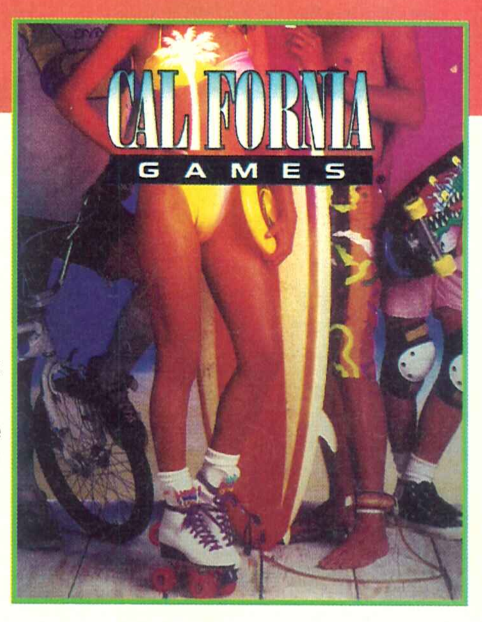
Éstas son: el circuito de bicis de cross o BMX, el deslizamiento con tabla de surf, la competición de monopatín en «half pipe» y el footbag, una demostración individual de manejo de pelota; cuatro visiones genuinas del estilo de vida americano.

No tenemos más que montarnos en nuestra bici para sentirnos como un sonrosadote muchacho dando saltos en un peligroso entramado de precipicios, sacas de paja y barras de hierro a las que burlamos sin cesar. Lo mismo ocurre cuando sentimos la tabla de surf bajo nuestros pies, con la ola pisándonos los talones y realiando un sin fin de piruetas de elevada gracia.

Con el Skate nos hace sentirnos un poco raros, pues nos enfocan tan de cerca y nos encontramos tan vigilados, que es difícil evitar que los nervios se apoderen de nuestros piés.

Finalizamos el asunto con ese extraño juego de pelotita en piernas. Tratamos de controlar en él las distorsiones de un balón que sube y baja al ritmo de nuestros movimientos articulares, de cabeza y tronco posterior. Al final es posible que divierta, aunque sólo por el fondo y los colores es de inadmisible pérdida.

Música y ritmos sabrosos de la costa atlántica acompañan a un juego de habilidad en el que el únco propósito es, como en la misma vida, divertirse. Y lo consigue.









ENDURO RACER



Más duro que el París-Dakkar

A base de mucho esfuerzo y horas y horas de entrenamiento, nuestro amigo había conseguido situarse en la parrilla de salida de uno de los rallies más prestigiosos del mundo: el Enduro Racer.

Esta competición abarcaba diez duras pruebas a lo largo y ancho de los cinco continentes. Arena, piedras, trigo inflado azucarado e incluso peligrosos precipicios esperaban a la maraña de corredores que desde su más tierna infancia soñaban con su participación en esta "course".

Nuestro protagonista, fuerte, decidido y con muchos títulos de campeón de barrio a sus espaldas, agarró su máquina corredora y se juró a sí mismo poner todo de su parte para tratar de vencer aquella carrera que deseaba conseguir desde hacía tanto tiempo.

Pero cumplir esta promesa no le va a resultar nada sencillo, por lo que ya puedes ir pensando en echarle una mano al manillar de la moto de nuestro colega.

Desde luego el que ideó el trazado ha conseguido que el llegar a la meta de este enrevesado circuito se convierta en un auténtico desafío, por lo que, muchacho, templa tus nervios a tope, mira al frente y procura no cometer ni un sólo fallo. Eso es lo que hacen siempre los campeones.





A pesar de que este título lleva ya algunos meses en el mercado, no ha perdido ninguna de las características que lo convierten en uno de los mejores simuladores de motocros para Sega.

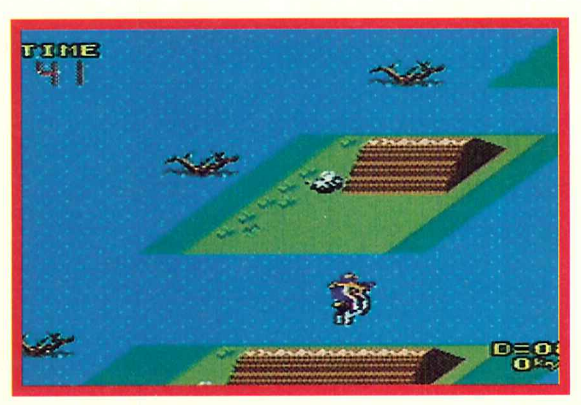


Múltiples circuitos aguardan a nuestro motorizado amigo. En ellos, cantidad de obstáculos en forma de montículos, rocas, árboles y todo lo que te puedas imginar

Con decorados coloristas y atractivos, personajes escuetos, -que no defectuosos-, y un sonido de calidad, nos llegó hace algún tiempo esta carrera de orígenes maquineros que engancha de los mismísimos frenos a quienes gustan de disfrutar de la emoción de la velocidad sin salir de casa. Pero no todo es velocidad en este programa, ya que la jugabilidad, dueña de la situación en todo momento, se refugia también detrás de las numerosísimas rampas, zonas pedregosas, choques mecánicos y metas volantes.

Todo un despliegue de acción total a lo largo de diez circuitos jugabilidísimamente cartucheros. Mola.







LIFE FORCE

NINTENDO

Un matamarcianos en toda regla

En un lejano cuadrante de la galaxia Vitrion, vivía la criatura más detestable, fea y repugnante que jamás ojo humano hubiera conocido. Se hacía llamar Morter, aunque entre sus amigos y adllegados era más conocido por el sobrenombre de Luis "El gordo".

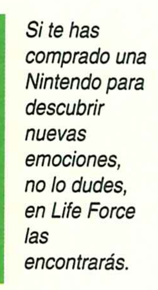
Muchos planetas, campos de asteroides y grupos de satélites merodeantes habían sucumbido ante las fauces del tirano.

Hasta ahora toda esta masacre estaba sucediendo lejos de tu planeta, Spherius, pero, quién sabe si por capricho estelar, te ha caído de pronto todo el marrón encima y tu querido planetoide se halla bajo la "dulce" tutela de Morter el maldito.

Los habitantes de Spherius necesitan un héroe y tú, como comandante de aeronaves ligeras y gran experto en vuelos estratosféricos, eres uno de las máximos candidatos al título.

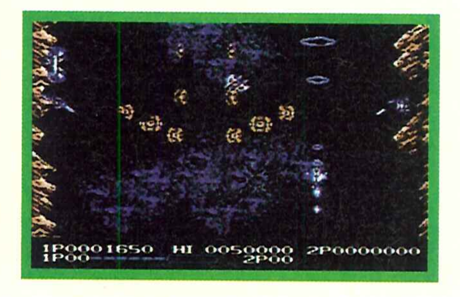
Pero, bueno, tampoco te pongas nervioso porque Morter todavía está lejos y tendrás que recorrer nada más y nada menos que séis superficies planetarias y verte las caras con cinco amigotes suyos la mar de violentos antes de enfrentarte con tan temible enemigo.

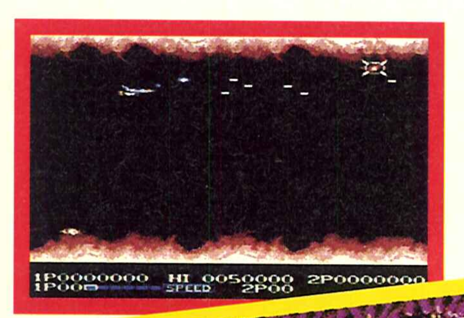
Afortunadamente no todo son inconvenientes en este juego, ya que, según vayas eliminando a las naves enemigas, podrás ir equipándote de misiles, lasers, ondas destructoras y todo un arsenal galáctico de enormes proporciones que harán tu misión no sólo mucho más sencilla, sino más emocionante y divertida.



Si te has comprado una Nintendo para descubrir nuevas emociones, no lo dudes, en Life Force las encontrarás.







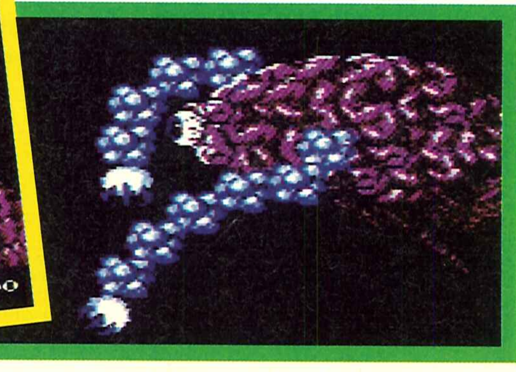
Y pasando al lado de las críticas, simplemente diremos que Life Force nos ha sorprendido por su increíble calidad en todos sus aspectos. Sí, habéis leído bien, en todos sus aspectos. El alucinante despliegue gráfico, las estupendas melodías, la opción de dos jugadores y la super, super adicción que es capaz de crear convierten a este matamarcianos en el más perfecto creado hasta el momento para la Nintendo.

Quizá sea un poco dificililllo al principio, pero, poco a poco, según vayáis recolectando armas, aniquilando enemigos y pasando niveles, os iréis percatando de la magnitud de este Life Force.

Totalmente indispensable y recomendable para todo tipo de usuarios ansiosos de encontrar nuevas experiencias.



No busques complicaciones. En este juego todo es simple. Simplemente superdivertido.







FORGOTTEN WORLDS

MEGADRIVE

La venganza de los Anonymus

La gran guerra del siglo XXIX había desolado la Tierra. Aquel enjambre de aeronaves que surgió del espacio y disparó lasers y bombas de Napalm hasta la saciedad, acabó con la tranquila vida en el planeta.

La Tierra quedó arruinada por completo; sólo unas pequeñas agrupaciones de humanos pudieron escapar a la tiranía y humillación del enemigo.

Uno de estos grupos nómadas crió a dos niños de la raza Anonymus y los convirtió en auténticos vengadores espaciales.

Emplearían hasta la última gota de sus fuerzas para vengar a toda la Tierra y liberar de la esclavitud a todos los demás humanos.

Siete son las zonas donde habita el enemigo. En la ciudad derruida de Ashton y su central nuclear te espera un gran paramecio con ganas de entumecerte el cráneo.

El puerto será el segundo escenario y luego irás visitando remotos parajes como la tierra Yerma Deuebo, con su Iron Warlord puños de cemento, las pirámides del terror, con Cleopatra incluída, el campo de nubes y, por fin, la torre del pavor, donde te enfrentarás al temible War Tyrant en persona.

Este juego destaca sobre todo en el gran parecido que guarda con la máquina original. Unos gráficos muy atractivos y muy grandotes, un suave scroll en varios planos, un sonido super parecido al de la recreativa y unos enemigos fin de fase que rayan la belleza arcadística, son algunos de sus numerosos alicientes. Además cuenta con una jugabilidad bastante alta y, encima, pueden jugar dos viciosillos del pad a al vez.

Un juego clásico y una conversión más que digna para nuestra querida Mega Drive.

¡Ánimo, guerrero Anonymus, que la diversión te acompañe!.





Tenemos el gusto de presentarte a la bella señorita que se encargará de venderte todo tipo de armamento con el que podrás derrotar a tus enemigos con mayor facilidad. La chica parece simpática, pero no te bajará ni una peseta los precios de los objetos.

Forgotten Worlds ya fue un clásico en los ordenadores. No dudamos que repetirá el éxito en la Mega Drive, pues cualidades no le faltan para ello. De momento, podéis ir echándole un vistazo a las pantalas... prometedoras, ¿verdad?







GANADORES DEL MEGACONCURSO DE NOVIEMBRE

Fernando Muñoz Duque........................(MADRID)
Alberto Sole Polo........................... (ZARAGOZA)
Carlos Valldona de la Cruz........... (BARCELONA)
Javier Sastre Robledo........ (CUATRO VIENTOS)
Javier Pozuelo Sedano........................ (MADRID)
Jesus Gómez Tarriño ....(MADRID)
Jaime Gonzalez de Herrero................. (MADRID)
Pedro Jose Hernandez López ....(MADRID)
Isabel Mendez Santisteban.............. (BADAJOZ)
Jose Eduardo Martín Morales............... (BILBAO)
Unai Guindeo Tapia........................ (SOPELANA)
Leonardo Arraut Gutierrez....(L. PALMAS DE G.C.)
Roger Cañadell Puy ....(MANRESA)
Julio Alavarez Collado.......................... (OVIEDO)
Arturo Rodriguez Nuñez ....(MADRID)
Tamara García Perez ......(S. S. DE LOS REYES)
Mario Manuel Gutierrez Molleda ....(GIJON)
Juan Carlos Canuto Olmos............ (TORRENTE)
Constantino Luis Gonzalez Gómez...... (AVILES)
Roberto Romero Martinez.......(A. DE HENARES)
Julian Gómez Horta ....(PUERTOLLANO)
Jorge Galán Sanchermes ....(VALENCIA)
David Arevalo Har................................(MADRID)
Jon Cortes L...(ZUMAIA)
Jose Luis Melero Vida.......................(VALENCIA)
Carlos Codones Lasaia ....(VAELNCIA)
German Cabanillas Lozano........... (ZARAGOZA)
Carlos Mendez Catala..................... (VALENCIA)
Manuel de la Cruz Martin.............(VALLADOLID)
Alejandro Muñiz Moreno ....(CANDAS)

Juan Lopez Varela.................................(LUGO)
Mario Triguero Iranzo ....(MISLATA)
Francesc Garriga Pons....(S. FELIU DE CODINES)
Mar Torres Canepa....................... (MOSTOLES)
Marcos Jabonero Dominguez............. (SEVILLA)
Juan Maria Rodriguez Dominguez ....(HUELVA)
Ivan Jesus Reina Duque.......................(SEVILLA)
Carmina Rodriguez Martinez............... (MADRID)
Andeka Cuevas Baradika................. (ZERROZA)
Maria del Mar Sanz de la Torre ....(MADRID)
Jose Manuel Bardon Samper........... (VALENCIA)
Enrique Egea Nicolau...................... (BURRIANA)
Ivan Romaril Sanchez ....(A. DE HENARES)
Francisco Javier Salvador Soria.....(BENICARLO)
Raul Rodriguez Baquero...................(CARTAMA)
Patricia Cubero Lopez ....(MOSTOLES)
Ivan Huerga Perez .....(S. ANDREU DE LA BARCA)
Esteban Pelagio Pulido ....(BADALONA)
Iñaki Ugartemendia Almonacid..... (SAN SEBAST.)
Antonio Rodriguez Fernandez................. (LALIN)
Julio Saiz Lopez.......................... (SANTANDER)
Josep Lopez Torren........................ (ALGEMESI)
Daniel Cabezas Molina............... (BARCELONA)
Juan Luis de Santos Briasco ....(MADRID)
Jose Ramón Lozano García ....(MONTIJO)
Carlos Fortea Diago........................ (ALGEMESI)
Juan Jose Rodriguez Valdes......... (LA CORUÑA)
Ruben Lopez Hombrados.................. (MADRID)
Angel Ignacio Perez García......... (BARCELONA)
Anton Vazquez Alvarez................ (LA CORUÑA)

Francisco Soria Martinez............... (BADALONA)
Antonio Rodriguez Santana.................... (MIJAS)
Juan Ignacio Oriola Belenguer ....(ALBAIDA)
Gustavo Arts Bujalolon.................... (ALICANTE)
Javier Fernandez Rodriguez ....(OVIEDO)
Antonio Redondo Vazquez ....(JAEN)
Marcos Pumarada Arranz ...(ARRIONDAS - PARRES)
Oscar Guerrero Cabezas.(ROQUETAS S. P. DE RIBES)
Jose Juan Ibañez Marqués....................... (JAEN)
Jose María Molina Diez...(POZUELO DE ALARCON)
Francisco Manuel de la Torre Sanchez .....(JAEN)
Antonio Nuñez Lago ....(LUGO)
Carlos Erna Librero............................ (MADRID)
Alvaro Brazo Alonso ....(SEVILLA)
Marcos García Monterrubio ....(SEVILLA)
Antonio Arce Martín ....(SEVILLA)
Victor Perez Lara ....(SEVILLA)
Roberto Sharg-Floro ....(MADRID)
Josu Gonzalez Balenciaga...................... (GIJON)
Efrain Obuya Esteve.............................. (GIJON)
Maria Goya Ardanaz ....(PAMPLONA)
Alejandro Serrano Quiros ....(A. DE HENARES)
Francisco José Huertas Campos ....(PARLA)
Asher Benzaquan ....(MADRID)
Ricardo Gallego Cambronero ....(MADRID)
Rafael Cejudo Morillo ....(CORDOBA)
Guadalupe Pradela Sas...................... (MADRID)
David Tortajada Prado ....(MISLATA)
Juan Alfonso Arias Nevado ....(MADRID)
David Gallegos Espejo ....(CORDOBA)

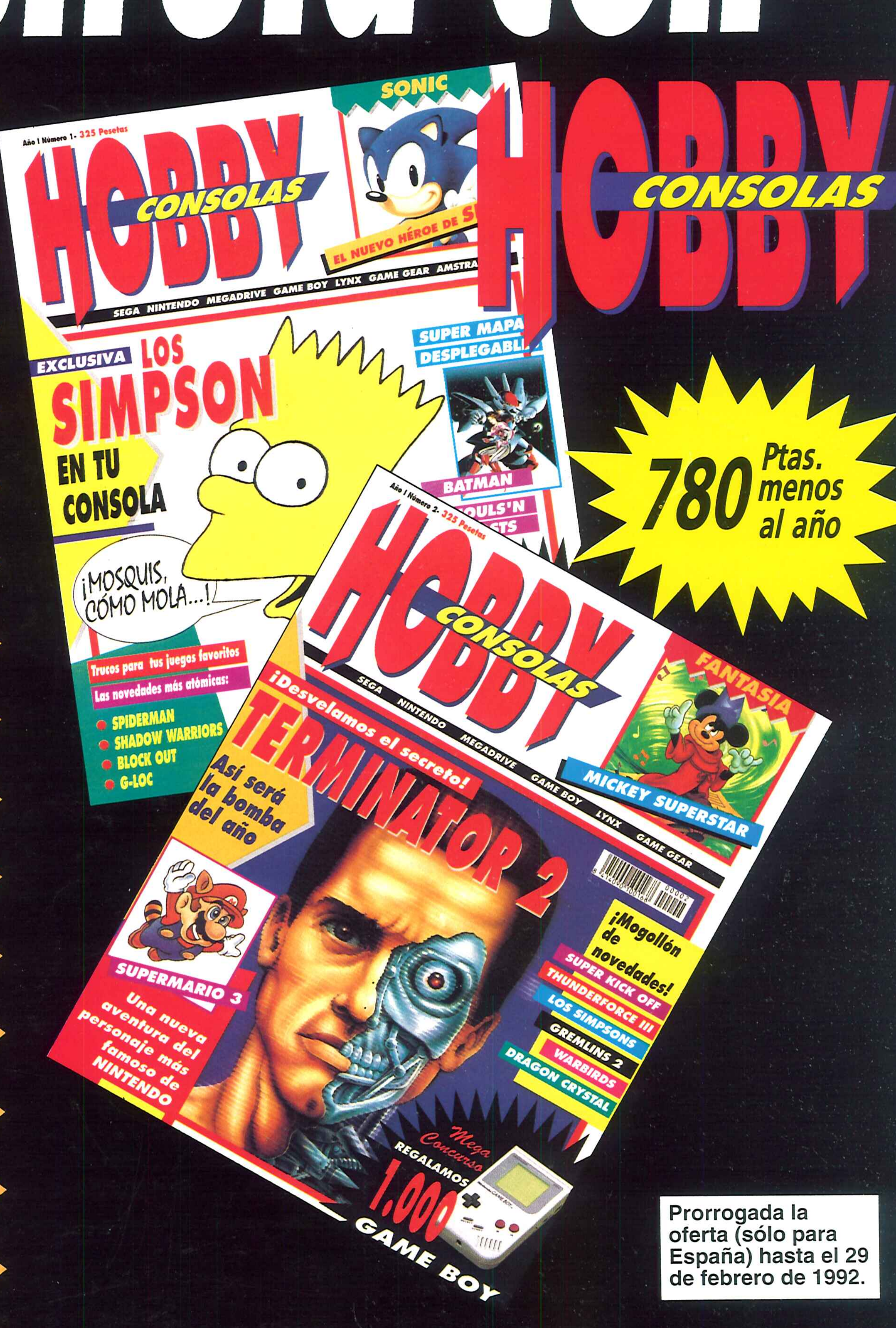
Sergio Mendez Rodriguez ....(MADRID)
Francisco del Castillo Arque ....(BARCELONA)
Javier Moreno de Castro.............. (BARCELONA)
Fernando García Valenzuela ....(BARCELONA)
Ivan Oliva Jane ....(BARCELONA)
Felipe Lopez Dahl.................................. (MALAGA)
Ignacio Bru Tomas ....(ZARAGOZA)
Antonio Collado Velardiez... (S. ADRIA DE BESOS)
Alberto Vazquez Lago ....(VIGO)
Luis Miguel Martin Pastor ....(MALAGA)
Omar Fernandez Santiago ....(PONFERRADA)
Alex Zaragoza Amigo ....(BARCELONA)
Kristian Pérez Sanchez ....(LA LINEA)
Juan Jose Cuesta Corzo.......................(OVIEDO)
Cristina García de Soto Lastra ......(SANTANDER)
Emma Martinez Valebona ....(ALICANTE)
Andrés Torres García ....(SABADELL)
Jose Antonio Díez Asensi ....(ALICANTE)
Rafael Ramirez Rodriguez.. (S. VICENS DEL HORTS)
Miguel Papea Aqucik ....(SEVILLA)
Eduardo López Fernandez ....(MURCIA)
Pedro Vanegas Chacón ....(VIGO)
Francisco Jose Díaz Muñ..................(VALENCIA)
Jose Luis Madrid Carmona.................. (SEVILLA)
Jorge Muñoz Ribera.............. (DOS HERMANAS)
Manuel Nieto Faza...................................(VIGO)
Daniel Toledo Casado ....(A. DE HENARES)
Ruben de la Iglesia Pregal ....(VIGO)
Julio Roco Curanto ....(VENTALLO)
Antoni Blanco Lora.................................. (VIGO)

Fernando Alarcón Mora ....(MADRID)
Alejandro Bravo ....(MADRID)
Luis Miguel Carreras Pons ....(MAHON)
Luis Jose García Alfonso ....(ZAMORA)
Miguel Angel Perea Garcia ....(MADRID)
Francesc Badia Castella.................. (MANRESA)
Daniel Gomez Y Gomez-Manzanil.........(MADRID)
Jose Maria Redondo Martin ....(FUENGIROLA)
Jordi Soldevila Obiol ....(ARTES)
Ismael Jauregui Ruiz....................... (ORTUELLA)
Ricardo Jose Izquierdo Diaz ....(MADRID)
Miguel Lomas Delgado ......(R. DE LA VICTORIA)
Ruben Jose Lidan Gonzalez ....(ORIHUELA)
Sergio Luna Alvarez ....(MALAGA)
Roberto Sagasti Gonzalez ....(BARACALDO)
Rafael Ramon Bueno ....(CAMPANILLAS)
Jon Uronaguena Mendizabal ....(LAS ARENAS)
Mikel LLano Lopez ....(MUSKIZ)
Maria del Pilar Rey ....(MOSTOLES)
Ricardo Hernandez Rodriguez ....(LEON)
Jesus Gutierrez Casla ....(MOSTOLES)
Francisco Javier Munera Mail.....(PENACASTILLO)
Jose Antonio Calderon Perez.... (TORRELAVEGA)
Rafael Yelamo Jaen ....(LOS ROSALES)
Julio Fernandez Corral ....(ALCORCON)
Cristina Asenjo del Rio ....(MALAGA)
Luis Muñoz Gonzalez.................... (ALCORCON)
Antonio Marin Alcala.......................... (MALAGA)
Juan M. Benitez Jimenez.. (ALHAURIN DE LA TORRE)
Mikel Antero Urrutikoetxea ....(OYARTZUN)

Disfruta con todos los meses

Si lo deseas puedes suscribirte llamando al teléfono:
(91) 654 84 19 / 654 72 18
de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30

No pierdas tiempo, rellena hoy mismo el cupón de la solapa con todos tus datos y el cartero te llevará Hobby Consolas a casa cada mes. Así, la revista te costará sólo 260 ptas., ¡y no perderás ningún número aunque se agote en el kiosco!



Prorrogada la oferta (sólo para España) hasta el 29 de febrero de 1992.



Vuelve la estrella
de Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER MARIO BROS. 3™
¡La mayor y
más excitante
aventura de
MARIO BROS.™
jamás
realizada!
HELP
DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63